SERGIO SPISSU – MARCO VIRGILI
QUEST
SIDE
QUEST
SARDEGNA
CH
MV
UH
UV
Side Quest VOLUME 1

Sergio Spissu - Marco Virgili

Direttore Responsabile: Sergio Spissu

Contatti: *spissu.joe@gmail.com - notasidequest@gmail.com*

Progetto grafico, logo ed impaginazione: Sergio Spissu

Copertina di: Sergio Spissu

Collaborazione editoriale e distribuzione: JOE Publishing

Testi e revisione testi di: Sergio Spissu, Marco Virgili

Interviste di: Sergio Spissu, Marco Virgili

Foto originali ed immagini di: Team XYZ. Sardinia Game Scene, Matteo Furcas, Sara Cuccu, 1414 Code Forge, Sara Pintus Porru, Game Maker Academy, Sergio Spissu, e tutti i restanti creativi segnalati in didascalia.

SIDE QUEST
SARDEGNA
è parte del progetto
QUEST

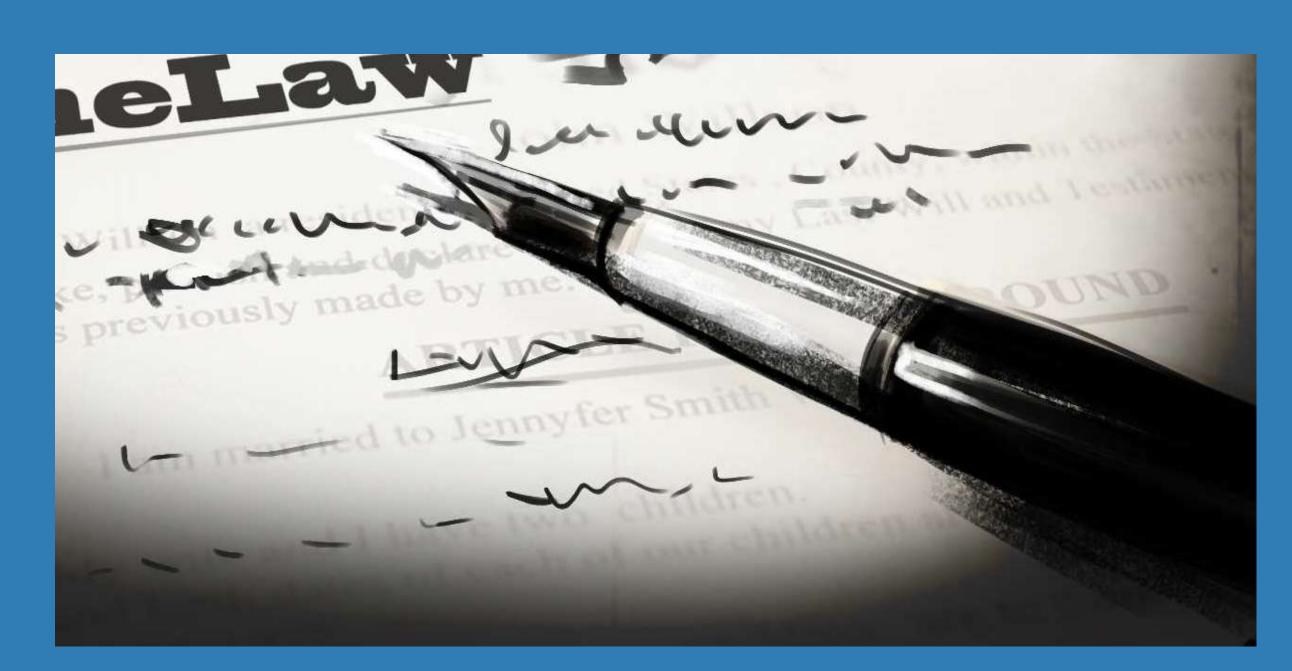
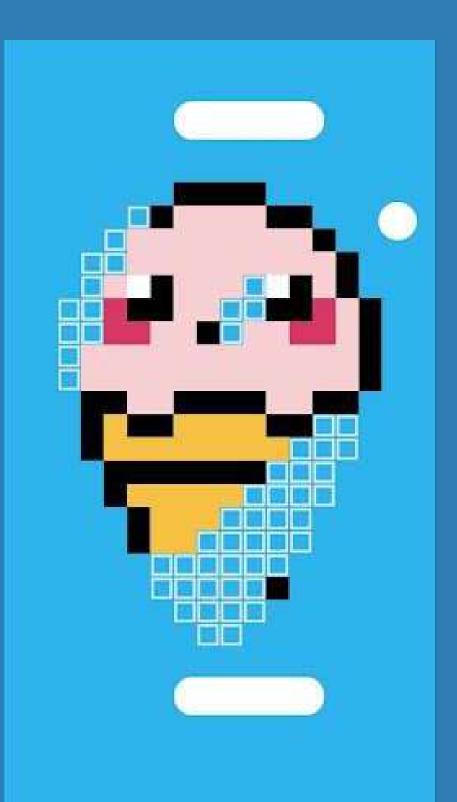
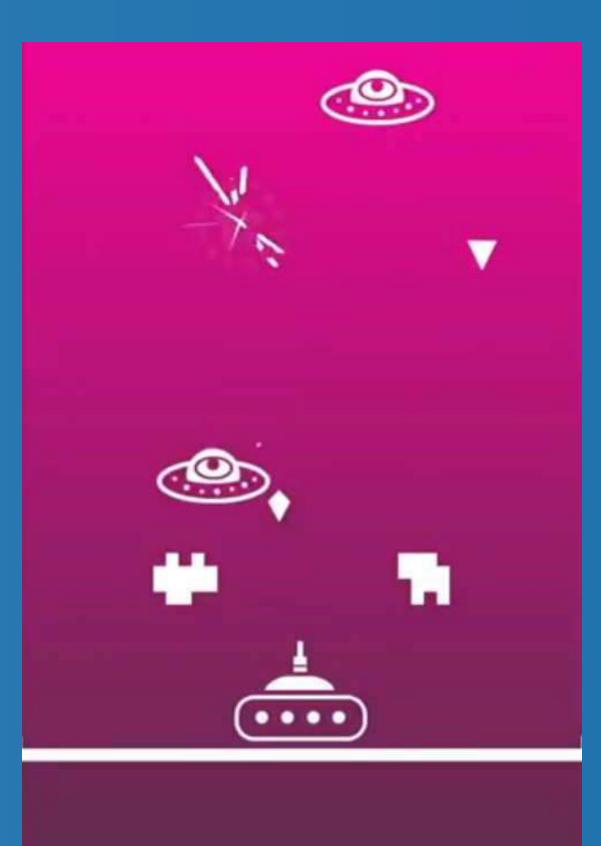
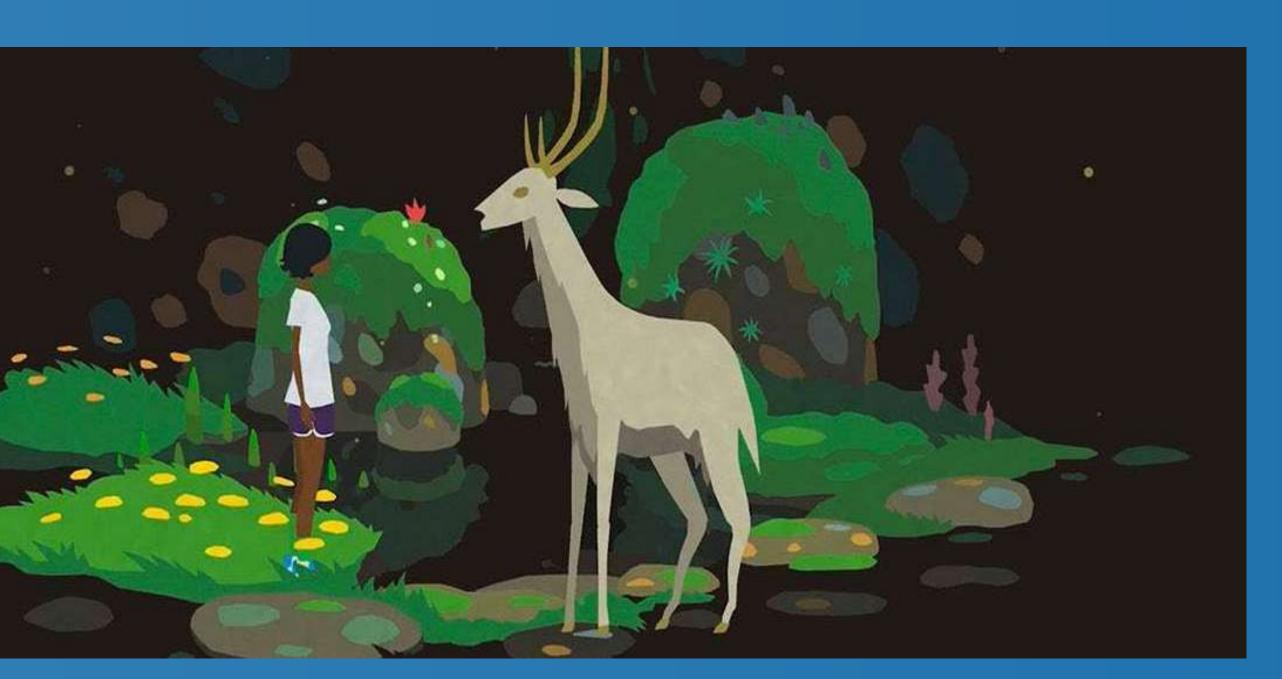
INTRODUZIONE

di SERGIO SPISSU

Mentre mi avvicinavo alle diverse realtà che permeano l'**ambiente videoludico in Sardegna**, ho avvertito un inaspettato clima. Silenzioso ma palpitante, era come se mi trovassi alle **falde di un vulcano attivo**.

All'ombra dei giganti impetuosi che sono i grandi **altri media dell'intrattenimento**, questo cratere di creatività e passione fatica purtroppo ad eruttare. Emette, però, decisi **piroclasti di idee e talento** che, solitari, plasmano il loro percorso sino a valle. È un mondo sotterraneo affascinante e desideroso, quasi incoscientemente, di esplodere.

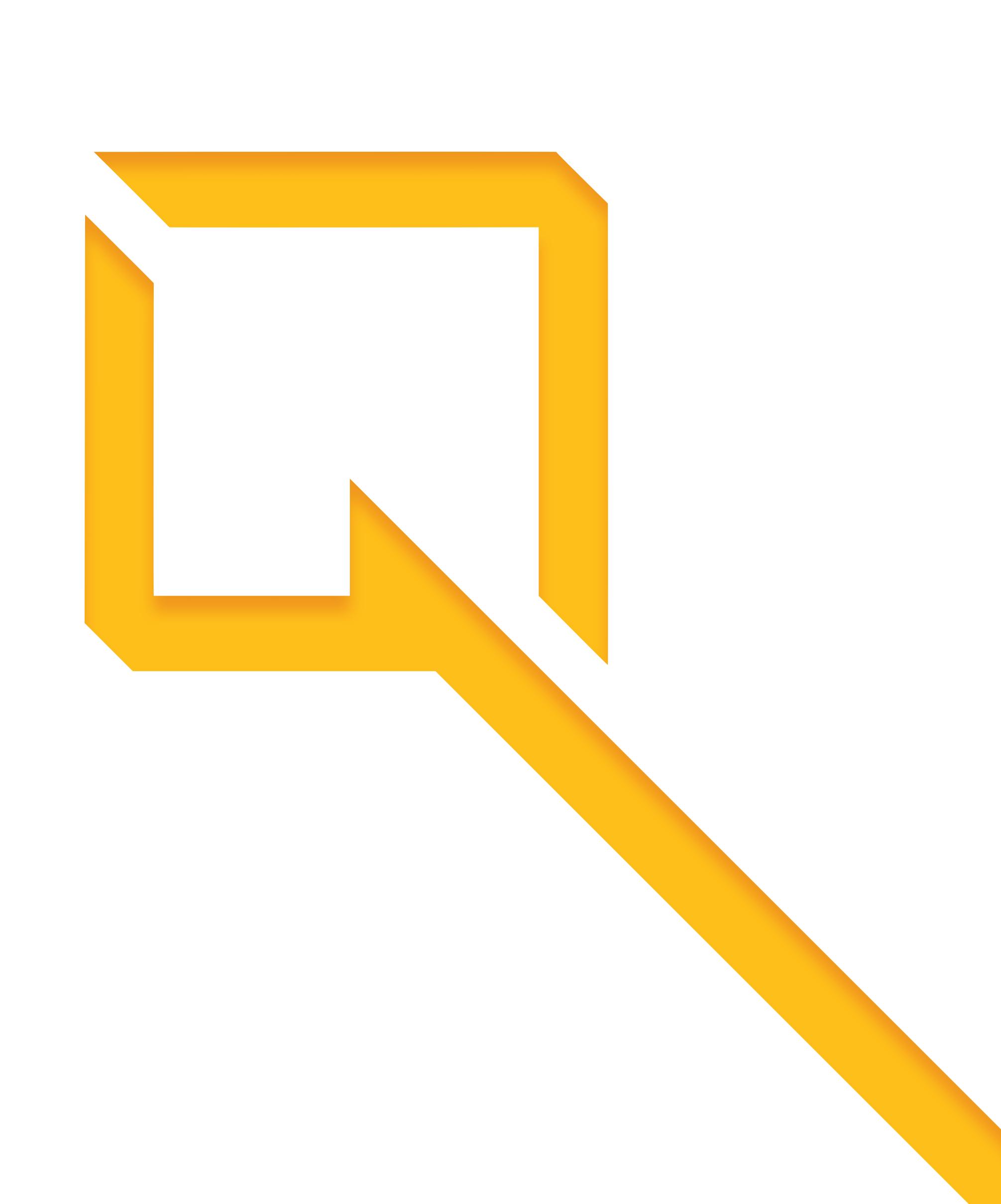
Attraverso il mio viaggio nelle profondità, insieme all'amico **Marco**, che mi ha accompagnato in questo primo percorso di indagine, mi sono imbattuto in team di sviluppatori, studiosi, divulgatori, docenti e, prima d'ogni cosa, appassionati che scalpitano per **aprire nuove prospettive** nel panorama dell'industria del gaming. Ho scovato percorsi tortuosi, come fiumi di lava che segnano il cammino verso la realizzazione concreta di un mercato dell'arte videoludica regionale fiorente.

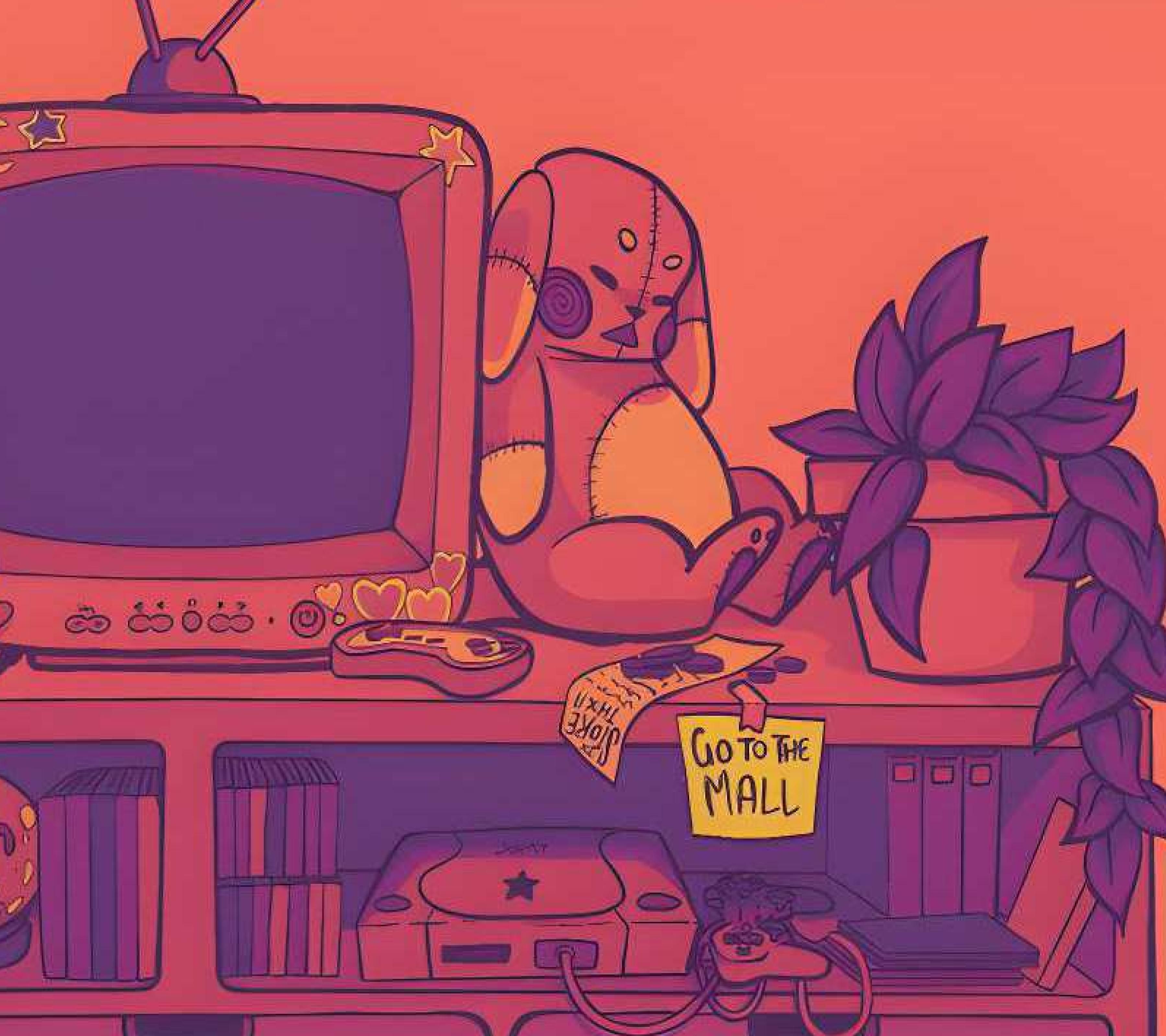
Le opere in pagina (sinistra-destra/alto-basso):
Of Guards and Thieves (Subvert Games),
The Ninth Way (PixelsDesign),
Mystlands (ManDrones Studio),
Suburra - The Game (Cattleya),
Tiny Invaders (Francesco Laddomada - Tio Toys),
The Law (Thisisnotafunnygame Game Studio),
Mutazione (Die Gute Fabrik),
Zeng Ball (Francesco Laddomada - Tio Toys),
Diamond Diaries Saga (King),
Where is my Heart? (Schulenburg Software).

Seppur il libro nascesse inizialmente dall'entusiasmo nel riconoscere ed **esaltare** il valore artistico delle opere videoludiche in Sardegna, il percorso di interviste, chiacchierate e discussioni ha guidato verso un mutamento dell'obiettivo, ed una presa di consapevolezza riguardante l'**integrità della scena italiana**, anche al di fuori dei confini dell'isola.

Ho avuto l'opportunità di scrutare oltre la superficie incandescente, per cogliere la **complessità di un ecosistema ricco**, definito da un linguaggio meravigliosamente eterogeneo ma facente parte dello stesso settore. Vedremo l'osservazione del medium videoludico attraverso **molteplici punti di vista**, che spaziano dall'approccio entusiastico di un team emergente, passando per la conoscenza di professionisti più navigati, giungendo poi a sfere non direttamente legate al *game development*, tra cui la lungimiranza di un progetto divulgativo finalizzato alla consapevolezza sul videogame e la competenza e saggezza di chi questo linguaggio lo insegna.

Le successive conversazioni sono frutto di una ricerca compresa tra **marzo e maggio** 2023, il cui scopo è la ricerca di tutte quelle dinamiche, complessità, interessi sociali e filosofici, e perfino **contraddizioni** di un sistema che necessita maggiore consapevolezza e contatto tra le parti coinvolte.

Ecco perché è stato deciso di nominare "**Side Quest**" il frutto di tale lavoro d'inchiesta: la percezione diffusa è che il linguaggio videoludico sia, rispetto agli altri universi dell'intrattenimento e della cultura, uno **spazio marginale**, una "***missione secondaria***" di cui tutti conoscono l'esistenza ma che può essere trascurata senza problemi. Appare come un mondo quasi irrilevante, nonostante sia l'**industria economicamente più fruttuosa nell'entertainment** ed in **costante crescita**. La finalità di questo volume è dunque informare e riunire, tanto gli appassionati quanto gli incuriositi, verso una **meta condivisa**: la formazione di una scena che, attualmente come materiale vulcanico amorfo, avrà modo di agglomerare i suoi minerali forgiando dalla pressione del tempo delle **lucenti gemme rare.**

E dall'obiettivo di Side Quest sorge, ad ottobre dello stesso anno, il progetto principe: **QUEST**.

GAME DEVELOPMENT

GO TO THE MALL

Il Team XYZ è un promettente gruppo di sviluppatori emergenti impegnati nel loro primo videogame, omonimo.
Il progetto è nato a Sassari nel 2022 e racchiude tutto l'entusiasmo e la dedizione di un'**opera d'esordio**, con una particolare attenzione per la componente narrativa, stilistica e peculiarmente etica. Il tono ironico, dissacrante e provocatorio è capace di districarsi tra le atmosfere più **gioiose e scanzonate**, armonicamente solidali a situazioni più fosche, austere e d'impatto. Attualmente al lavoro sulla prima **build** del gioco, hanno presentato l'opera al pubblico durante il festival **Giocomix 2023** a Cagliari.

A destra, XYZ, personaggio protagonista dell'avventura. Il suo aspetto e carattere incarnano completamente lo spirito e la filosofia dell'opera.

POTETE RACCONTARCI UN PO' DI VOI E DI XYZ?

Certo! Siamo Alexandra, Daniele e Fabio, tre **appassionati di cultura nerd** che hanno deciso di trasmettere la propria idea di mondo e l'attitudine creativa attraverso XYZ.

Fabio è il creatore e il **game designer** del gioco, nonché l'**unico programmatore**. Ha avuto l'idea originale ed ha in mente come strutturare il gioco. Per quanto riguarda la regia e l'ideazione delle singole parti del gioco, tutto viene deciso tramite **brainstorming** e scelte condivise.

Alexandra si occupa dell'aspetto **artistico**, comprese le **animazioni**, le grafiche di gioco e altri elementi estetici. Scrive i **dialoghi** per dare spessore e consistenza all'intreccio.

Daniele, invece, è il **level designer** ed **environmental artist**. Si occupa di trovare un posto alle **meccaniche di gameplay** e di integrare gli elementi dell'avventura.

Ci siamo riuniti con l'obiettivo di pubblicare un gioco che **ci possa appassionare sia come meccaniche di gioco che a livello di trama e significato**. Per questo abbiamo pensato di esordire con la pubblicazione di un **action-platformer** di stampo metroidvania a scorrimento orizzontale. Amiamo il genere e pensiamo sia idoneo al tipo di narrazione che vorremmo divulgare. Ci piacerebbe dedicare allo sviluppo più tempo, ma per adesso **ce ne occupiamo quando possibile**. Siamo parecchio occupati perché dobbiamo riuscire ad **incastrare sia il lavoro che lo studio** all'università. Comunque lo sviluppo procede con un buon ritmo, anche perché ci consideriamo un **gruppo coeso**, dove l'amicizia prevale sulla relazione lavorativa. Probabilmente in una fase più avanzata contatteremo un musicista e altre figure necessarie, ma contiamo di mantenere il team molto intimo.

COME È NATA LA VOLONTÀ DI CREARE UN VIDEOGIOCO?

Fabio: È una storia buffa. Svariati anni fa entrai casualmente in contatto con un vecchio flash game in cui il protagonista era incaricato di andare ad uccidere dei gruppi di persone appartenenti a minoranze, **senza un messaggio o una morale** alla fine del gioco: era un atto di violenza xenofoba totalmente gratuita e fine a sé stessa.

Così ho pensato di creare un gioco che si **opponesse direttamente a questi principi di disuguaglianza**, rappresentando tutte le identità in modo inclusivo. Tuttavia, **non possedevo le competenze tecniche** né ero un grande artista; avevo solo un'idea. Così, cercando dei collaboratori tra i miei amici, ho coinvolto Alex e Dan. Dopo un po' di brainstorming, Alex ha inventato un personaggio: **XYZ**.

Dan, invece, estremamente capace nell'ideazione e realizzazione di ambientazioni, si è rivelato essere un perfetto environment artist. Ognuno di noi ha portato le proprie ispirazioni e le proprie idee nel gioco, dando forma a un'**opera che ci rappresenta a tutto tondo**. Abbiamo scelto il genere del gioco di tipo action-platformer per una motivazione tecnica.

QUALI SONO LE VOSTRE PROSPETTIVE?

Indubbiamente speriamo nel nostro gioco e vogliamo creare un'opera di qualità **impegnata nel sociale**; quindi ce la stiamo mettendo tutta per raggiungere questo obiettivo. Ma nel lungo periodo non necessariamente auspichiamo di **lavorare nel settore dei videogiochi**.

Alexandra: Io, ad esempio, ho capito che amo avere un approccio creativo nel settore dell'animazione, ma devo ancora valutare **se ambisco ad applicare questa volontà al videogioco**. Sono perlopiù legata all'animazione tradizionale, quella fatta di disegni in movimento; il **3D è un mondo a parte** e necessita di uno studio ed un procedimento differenti. L'*Accademia di Belle Arti di Sassari* mi ha fornito un'infarinatura superficiale di **tante cose tra loro distanti**, devo inquadrare la direzione che preferisco.

A sinistra, uno squarcio del primo livello del gioco, che fungerà da tutorial. A destra, una concept art di XYZ.

Purtroppo il corso che ho fatto **non si concentrava tanto sull'animazione** o sull'illustrazione, dunque vorrei in primo luogo affinare le mie tecniche e competenze in merito.

Fabio: Io, che sono **laureato in ingegneria informatica** e sto studiando per ottenere la magistrale in sicurezza informatica, nel frattempo lavoro in uno studio impegnato nella progettazione di **soluzioni web-based e cyber security**. Il mio obiettivo primario è quello di diventare insegnante: niente che riguardi direttamente i videogiochi, insomma. Ma sono sempre stato un grande appassionato.

Daniele: La mia ambizione è diventare **concept artist**. Non ho alcun dubbio in merito. Non deve categoricamente essere correlato ai videogiochi, ma mi piacerebbe molto. Adoro da sempre il medium ludico, tanto che spesso realizzo su commissione illustrazioni legate alle opere più note del settore. Anche io, come Alexandra, ho studiato all'Accademia di Belle Arti. Sono appassionato di robotica ed amo follemente l'estetica **cyberpunk**, ha un fascino irresistibile.

CHE ASPETTO AVRÀ LA VOSTRA OPERA PRIMA?

Il gioco avrà una linea estetica gradevole e **minimale**, parallela a uno stile dei **cartoon occidentali contemporanei.** Proseguendo di livello in livello, però, sarà sempre meno "carino" e più distorto. L'ambiente **si degrada** via via per assumere connotazioni di marcio e distrutto, apocalittico. Il tono si incupisce e prende una piega più seria, ricca di **narrazione e simbolismo**. La narrazione è complessa, ma sarà corredata da cutscene e dialoghi con i personaggi. Abbiamo scelto di realizzarlo in **2D** dato che pensiamo che lo sviluppo di un gioco in questa forma richieda meno risorse ed eventualmente meno competenze rispetto a un gioco 3D, sia a livello di codice che di animazioni. Ad ogni modo, lo avremmo realizzato su due dimensioni **a prescindere dalle nostre possibilità**: dato che XYZ, come dicevamo, è una sorta di risposta a quel videogioco a cui volevamo dare un "**corrispettivo positivo**" e diametralmente opposto in termini di filosofia, il 2D ci sembra la scelta giusta. Ma la motivazione più sincera è che semplicemente ci piacciono i giochi di quel tipo, vogliamo trasmettere tramite un'impostazione molto classica una storia ed un gameplay soddisfacenti.

Il nostro personaggio protagonista, XYZ (pronunciato come /**ɛk'sa ɪz-i:z**/, ndr.), è un'**entità inviata dall'universo** per ristabilire l'equilibrio nel globo. Ciò è correlato ai colori dell'ambiente, che al progredire dell'avventura svaniscono di pari passo alla corruzione del mondo causata dalle **Evil Entities** (E.E.), creature malvagie che desiderano annientare l'umanità eliminando la diversità tra i singoli. Trasformano i tratti distintivi in un singolo standard comune per sottomettere le unicità. La storia inizia in un quartiere non ancora "contaminato", ma scopriremo presto che a malapena un decimo della popolazione resiste alla conversione. Le varie zone visitabili saranno interconnesse tramite una metropolitana che consente lo spostamento rapido tra i livelli, similmente a **Hollow Knight**, ma la mappa non sarà interconnessa in quel modo.

Il **sistema della vitalità** di XYZ è qualcosa in cui crediamo molto. In una delle missioni iniziali dovremo salvare un pizzaiolo che diventerà un personaggio ricorrente; la sua **pizza**, piatto preferito di XYZ (ed anche il nostro), restituisce l'energia, ed a seconda del condimento recupererà più o meno HP, dipendentemente dagli ingredienti che raccoglieremo nell'avventura. Un po' come il sistema di cucina in **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Inoltre, i **personaggi appartenenti alla comunità LGBT** avranno **spillette** rappresentanti le bandiere dei propri orientamenti, che saranno equipaggiabili per dare poteri speciali, ricordando nuovamente Hollow Knight; è un modo per sposare la causa con simpatia e leggerezza. Le scelte, la possibilità di cambiare, saranno un tema importante, contiamo di avere a disposizione dei finali multipli: non tutti i cattivi muoiono cattivi, è un **messaggio di speranza**. Poi, dal punto di vista stilistico, il gusto arriva dalle nostre ispirazioni da videogiocatori.

AD ESEMPIO?

Fabio: Sicuramente Hollow Knight e **Blasphemous** hanno aiutato a definire il **core gameplay loop**. Adoro lo stile di Blasphemous e la sua **profondità espressiva**, mi ha stregato. Anche **Dark Souls** mi ispira particolarmente. Quando guardo alle mie origini da videogiocatore, vedo **Resident Evil 2**, per la prima PlayStation, e **Code Veronica X**, che penso andranno a modificare irrimediabilmente alcune strutture del gameplay.

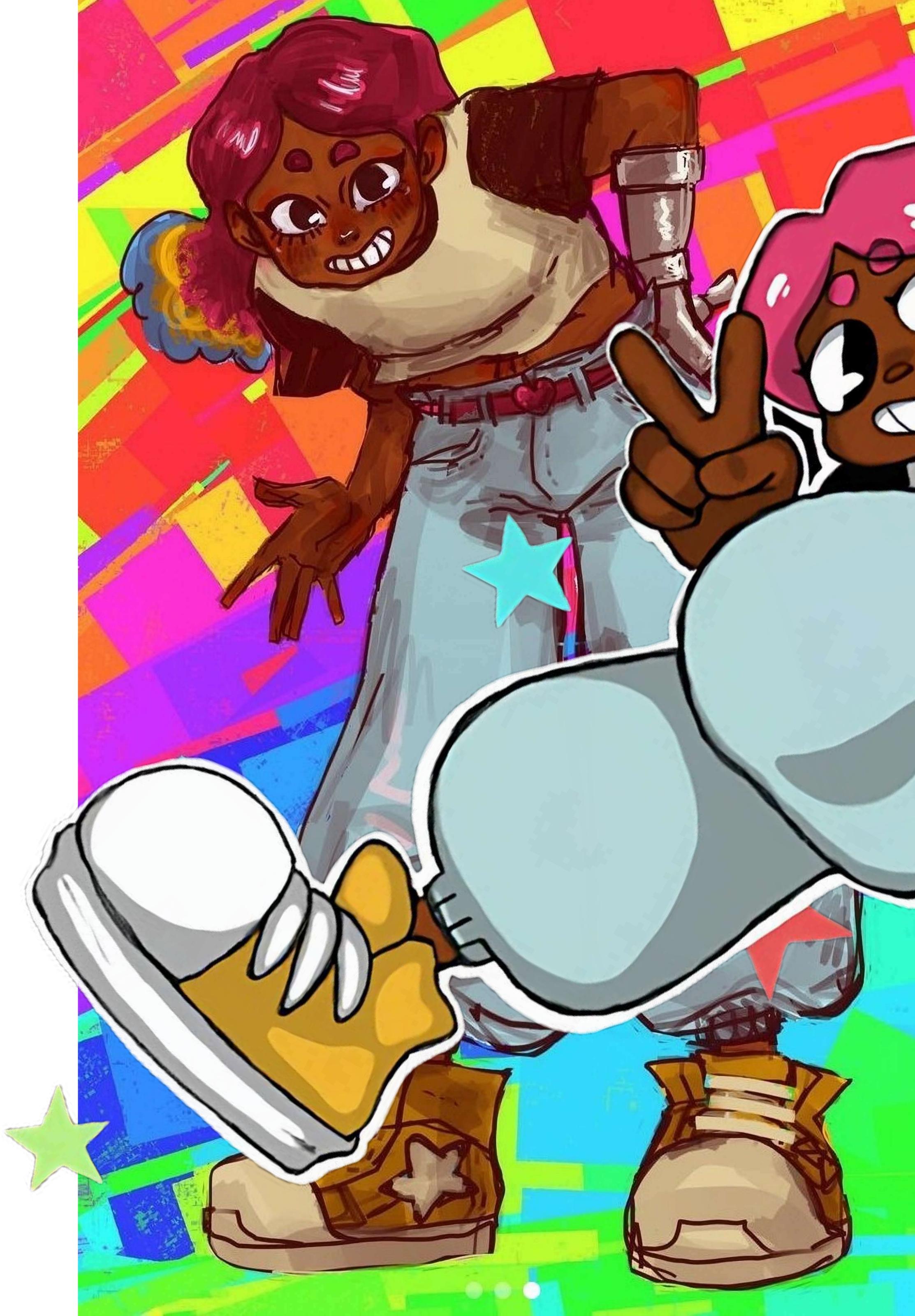
Alexandra: Se penso alle mie ispirazioni scavando nel mio trascorso, **New Super Mario Bros.** su Nintendo DS, mi ha fatto una grande compagnia insieme a **Pokémon**. Dato che ho cominciato a giocare più seriamente solo in tempi recenti, dopo aver comprato una Nintendo Switch il mio gusto visivo **rimanda più all'animazione**, considerando che è la mia grande passione: a nove anni mi fissai col cartone di **Lamù**, non la serie più adatta ai giovanissimi. Cerco quindi di trovare un **equilibrio nel design** tra lo stile di **Steven Universe, Gumball** ed il meraviglioso **Scott Pilgrim**. Sto studiando tutto di Hollow Knight per trasmetterlo in XYZ, ma ho più nelle mie corde la saga di **Ace Attorney** e lo stile di **Cuphead**.

Daniele: Per quanto riguarda il mio ruolo, non posso fare a meno di riconoscere una precisa linea estetica. Da piccolo vivevo di **Jak 2: Renegade** e **Ratchet & Clank**. Dopodiché, crescendo, sono passato ad **Halo**, che ha irrimediabilmente condizionato il mio gusto. Attualmente spazio tra le più disparate ricerche cyberpunk e l'estetica di **Akira** di Katsuhiro Otomo, **Fullmetal Alchemist** e **Attacco dei Giganti**.

Comprimari ed emergenti nell'opera ricoprono un ruolo sociale fortemente rappresentativo, ognuno incentrato su una minoranza. Nella figura a sinistra, la giovane Meiko.

IL GIOCO HA UNA CONNOTAZIONE POLITICA MOLTO PRESENTE. PERCHÈ AVETE PRESO QUESTA DECISIONE?

Come dicevamo, il **pretesto** è che il gioco sia una sorta di risposta a quel vecchio videogame retrogrado. Sostanzialmente sentivamo la necessità di raccontare il nostro **punto di vista su questioni importanti**. Ci opponiamo ai conservatorismi sul piano civile, promuoviamo i pensieri di **assoluta accettazione ed inclusione** del diverso da sé. Racconteremo il nostro punto di vista attraverso i dialoghi. Ci piace l'idea che l'universo stesso abbia una morale ed una sua idea di equilibrio.

Ogni azione discriminatoria **prevede una reazione uguale e contraria**, su questo principio si basa la cosmologia di XYZ. Le minoranze sono gruppi di persone normali, e come tali devono essere percepite. Dobbiamo **evitare di rendere i toni esageratamente solenni**, perché potrebbe essere problematico: noi vogliamo che attraverso il **divertimento e la spensieratezza** passino messaggi sociali concreti, e prendersi troppo sul serio penalizzerebbe forse le nostre intenzioni, rendendole banali. Troppo spesso vediamo opere che trattano questi temi in maniera **stereotipata**, appiattendo la personalità dei personaggi al loro orientamento o alla loro etnia. I cattivi che trasformano il nero in bianco, il gay in etero, sono **un'iperbole**, che racconta però tra le righe un **problema concreto**.

COME METTERETE IN PRATICA QUESTO PENSIERO?

XYZ rappresenta, come detto, uno s**pirito in missione per conto dell'universo**; ha interesse nell'eliminare le E.E. in ogni modo le verrà possibile, che sia tramutandole in individui benevoli tramite il dialogo o dovendo ricorrere alla violenza. XYZ sarà capace di compiere scelte molto forti per la volontà del cosmo. È una figura **pura e molto determinata**: lo scopo della sua esistenza corrisponde alla sua causa. Ci saranno moltissimi personaggi con cui interagire, ognuno dei quali rappresenta un **gruppo minoritario** per etnia, orientamento sessuale, identità di genere, religione. XYZ è un agglomerato di minoranze, cerca di ritrarne il maggior numero: è **pansessuale**, **non-binary** e di **carnagione scura**. Presenta anche un **handicap**, le manca il braccio sinistro. Vorremmo riuscire ad utilizzare la **schwa** nei testi, lo percepiamo come **gesto inclusivo**, ma nella traduzione italiana ci si rivolgerà a XYZ come una lei; con la versione inglese, invece, i suoi pronomi saranno semplicemente **they/ them**. Il motivo del nome poi è per rappresentare l'idea per cui si può andare oltre i cromosomi X e Y, rimarcando il discorso sull'identità di genere; anche se il punto di partenza, confesso, era la **sonorità del nome**, che ci convinceva già da subito.

Non abbiamo pensato ad un titolo che esprimesse qualcosa di concettuale, ma poi si è semplicemente trovato un **significato in linea con il messaggio del gioco**. Le tematiche sociali sono complesse, ne siamo consapevoli. Esiste un concreto rischio che certe scelte saranno fraintese, come la possibilità di far percepire come "cattivi" tutti gli individui non appartenenti a minoranze, e che quindi XYZ agisca per vendetta. Ma non intendiamo far agire il giocatore in questo senso. L'argomento è il raggiungimento di un equilibrio, che è un concetto ben diverso dall'omologazione. Gli antagonisti non sono diversi da noi, non intendiamo creare la paura per il diverso, ma far capire che andiamo tutti bene. Questo è esplicitato dal fatto che chi viene salvato dal **pensiero dominante** non si "converte" in una minoranza, resta quello che è sempre stato. Semplicemente, non sarà più pieno d'odio ed accetterà l'altro da sé.

VI ASPETTATE NASCERÀ QUALCHE CONTROVERSIA SUL GIOCO?

Potrebbe essere possibile, essendo **temi molto sensibili** è facile trascurare la profondità e ridurre il lavoro a "*gioco woke*", ma ribadiamo che il messaggio che vogliamo lanciare è di **assoluta uguaglianza**. Ad esempio, **Jimbo**, il primo nemico che abbiamo creato, è una testa calda palestrata che desidera unicamente l'approvazione maschile. **Non è omosessuale e non lo diventa**. L'unica cosa che cambia una volta sconfitto è che **accetta gli altri**, e gli altri lo accettano a loro volta. Ci aspettiamo che qualcuno si sentirà offeso, quando ci si espone sotto certe trattazioni percepite controverse, è normale. **Le critiche sono previste** sia da chi si identificherà negli ideali dei cattivi, sia da chi supporta la causa. Per questo dovremo essere il **meno didascalici possibile**, facendo emergere le caratteristiche distintive dei personaggi attraverso la naturalezza dei dialoghi, le romance ed i dettagli posti in un senso coerente. D'altronde è così che succede nella realtà. Nessuno verrà da te a dirti "*ehi ciao, sono Pinco Pallino e sono bisessuale*". L'orientamento sessuale e l'identità di genere **non sono aggettivi** che caratterizzano una persona, sono **parte della stessa**. Questo è il punto alla base della nostra caratterizzazione. Molti infatti non noteranno le specificità legate alle minoranze, saranno **sfumature sottili**, perché i personaggi dovranno essere "tridimensionali". **Ironico che siano disegnati in 2D.**

AVETE MAI PENSATO DI CONTATTARE ALTRE IDENTITÀ LOCALI LEGATE AL VIDEOGAME?

Non ancora. Ci siamo esposti al Giocomix ed abbiamo conosciuto qualche realtà durante l'evento, ma **preferiamo stare nel nostro piccolo**, ora come ora. Siamo un progetto ancora in una fase di partenza e pensiamo di dover crescere un po' **prima di fare rete**. Ovviamente intendiamo aprirci di più in un prossimo futuro, anche perché facendoci conoscere riusciremo a raggiungere **feedback**, fondi e collaboratori più facilmente, ma dovremo farlo in modo graduale. Adesso **XYZ è un progetto quasi collaterale** alle nostre routine lavorative, dobbiamo prima di tutto crescere. Non sappiamo quanti altri come noi seguano questa linea di pensiero, ma **non sembra che il panorama del game development sia tanto diffuso nella penisola.** Conosciamo i progetti ora più in voga nel panorama nostrano, come **Enotria: The Last Song**, di Jyamma Games. Ma **sembra che la cosa si fermi là**. L'unico gruppo locale con cui siamo entrati in contatto è tramite passaparola: un collega di lavoro di Fabio ha scoperto che stavamo sviluppando un videogame e ci ha informati del fatto che anche loro hanno un progetto in cantiere. Mentre delle altre piccole squadre di gamedev **le abbiamo scoperte un po' per caso**, leggendo l'elenco degli ospiti del Giocomix 2023.

CONCLUDENDO, AVETE DEI SUGGERIMENTI PER AVVICINARE AL GAMING ANCHE I NOVIZI E I CURIOSI DI QUESTO LINGUAGGIO ARTISTICO?

Alexandra: Secondo me chi è incuriosito dal linguaggio ed è invogliato ad approfondire, dovrebbe cominciare con **Undertale**. Che poi è quello che ho fatto io, da **casual gamer**. Il gioco di Toby Fox ha una maniera di raccontare immersiva come mai ho avuto modo di sperimentare altrove. Ti senti molto **libero di compiere una scelta, ti senti lì.** Penso che questo aiuti molto chi non è abituato a giocare a **sentirsi coinvolto.** La componente **meta-ludica** poi va oltre il linguaggio videoludico. Io, ad esempio, ho ricominciato ad apprezzare il gaming così, impegnandomi nella **pacifist run.**

Fabio: Io dico che si debba partire dai classici. **Half Life** e **Half Life 2** potrebbero tuttora essere un ottimo punto di partenza, insieme a **Metal Gear Solid.** Anche se sono anzianotti, hanno portato delle innovazioni che vanno oltre il loro gameplay. E poi sono **analoghi al cinema, nell'impostazione narrativa,** dunque chi è abituato a guardare film si ritroverà. La **libertà** che offrono nelle meccaniche, hai poi un sacco di cose da fare. Credo si debba **cominciare dal passato per arrivare al moderno.**

Adesivo promozionale stampato in occasione del Giocomix 2023. Il team si è presentato in fiera con un cabinato arcade realizzato a mano attraverso il quale è stato possibile provare la demo del gioco XYZ.

Sardinia
Game Scene

SGS è un progetto **nato nel 2019** da due appassionati di videogiochi con l'obiettivo di creare una **rete tra i developer sardi**, promuovendo lo scambio culturale e un **ambiente di applicazione artistica consapevole**. Questo linguaggio creativo è accessibile a tutti, dall'indipendente sviluppatore al neofita dei videogiochi. Il nostro interlocutore odierno è **Andrea Piano**, laureato in **Scienze della Comunicazione** e specializzato in **Digital Games** a Malta, poi dottore in **Musica e Spettacolo** presso l'Università La Sapienza di Roma. **Francesco Laddomada**, altro fondatore di SGS, ha ottenuto la sua formazione prima in **informatica** e successivamente in **Game Design e Programmazione** a Copenhagen. Tra le sue esperienze lavorative figurano collaborazioni con studi di sviluppo come **Midnight Tea Studio** e **King**. Andrea e Francesco hanno collaborato anche con l'Università di Cagliari in progetti di ricerca legati al gaming e nello sviluppo di videogiochi.

COME NASCE SARDINIA GAME SCENE?

Il background di SGS comincia, in un certo senso, dalla **mia formazione**. Mi sono laureato all'Università di Cagliari nel 2012, e da allora ho cominciato a pensare che il mio **futuro sarebbe stato necessariamente nel settore videoludico**. Francesco e io abbiamo poi preso la decisione di formarci professionalmente in questo campo: lui ha acquisito competenze tecniche come programmatore in Danimarca, mentre io ho approfondito la mia conoscenza dei Digital Games Analysis a Malta. Al nostro ritorno, abbiamo avuto l'opportunità di incontrare i Fabbricastorie, gli organizzatori della Global Game Jam di Cagliari, un incontro annuale dedicato allo sviluppo di giochi sotto forma di competizione amichevole presente in diverse città del mondo. Questo è stato un **meraviglioso ritorno a casa** che mi ha ricordato che la mia mente e il cuore sono sempre stati qui in Sardegna.

Il logo di Sardinia Game Scene rappresenta un dado, forse la più iconica delle figure relative al concetto di gioco in ogni sua forma. Icona che identifica la casualità e il determinismo nel gioco, rappresentando l'imprevedibilità delle esperienze videoludiche e l'effetto delle scelte dei giocatori. (ndr.)

Nonostante il numero di partecipanti alla Game Jam dell'anno successivo sia **aumentato sensibilmente**, un aspetto sicuramente positivo, ci siamo ritrovati un po' **dispersi**. Mancava un **network**, una comunicazione tra le varie parti coinvolte, dai professionisti affermati ai semplici interessati. Perciò abbiamo deciso di creare **Sardinia Game Scene**, ispirandoci a comunità internazionali già esistenti, come la **Berlin Game Scene,** che è una realtà molto attiva.

Abbiamo avuto la fortuna di entrare in contatto con loro tramite intermediari, e ci hann**o guidato fungendo da mentori**, ispirandoci a sviluppare diverse attività. Il **19 dicembre 2019** abbiamo organizzato il nostro **primo evento,** inizialmente limitandoci a incontri informali per il networking nella zona di Cagliari.

Tuttavia, nel corso del tempo, abbiamo **reinventato la nostra strategia**, comunicando e collaborando con altre iniziative, come la **Dutch Game Garden**, che a differenza nostra beneficia anche di sovvenzioni statali.

Il cammino è ancora lungo e molte persone sull'isola **non sono neanche a conoscenza della nostra iniziativa**, che paradossalmente **è più nota a livello nazionale che locale.**

QUAL È LO SCOPO DELL'ASSOCIAZIONE?

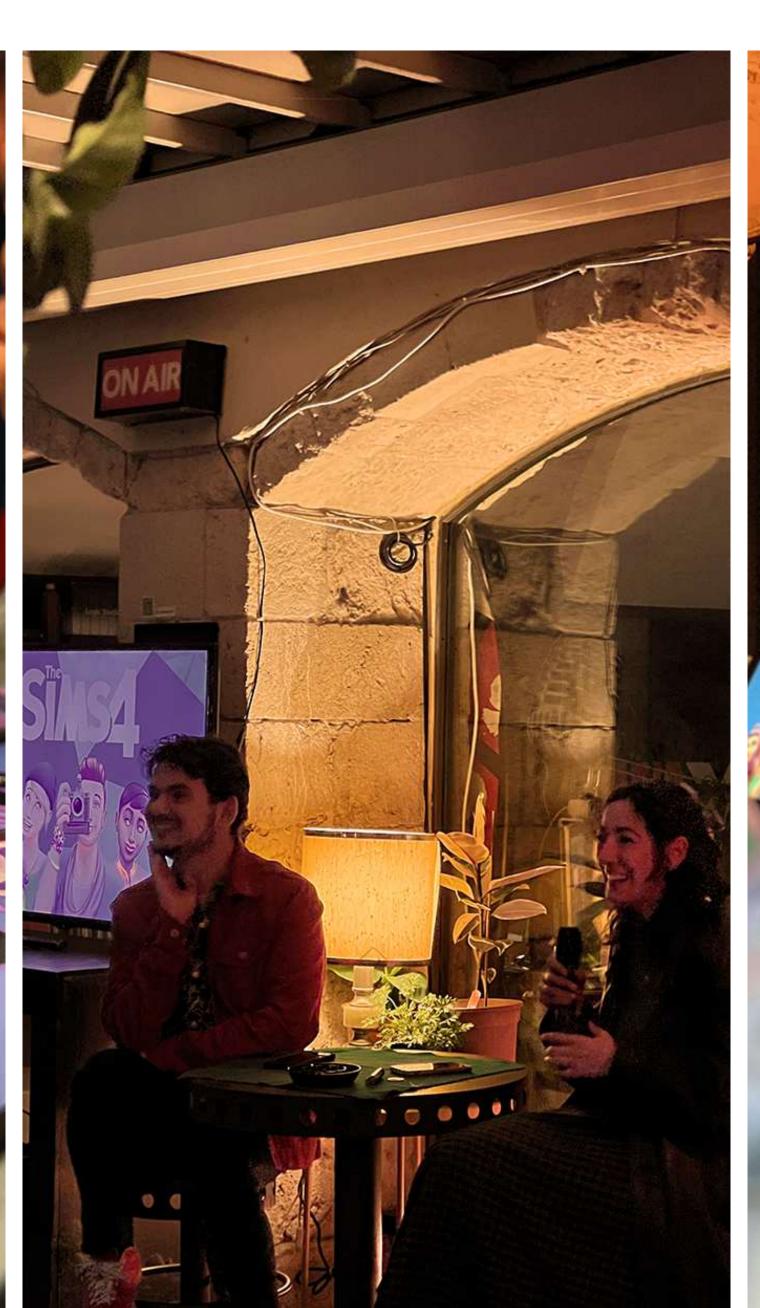
Primariamente, fornire **occasioni di aggregazione ai professionisti ed agli appassionati** del settore. In realtà **non è un divario ampio.** Quel che manca un po' ovunque è sempre la rete ed il **dialogo**.

Non è comune ad esempio, tra i piccoli sviluppatori indipendenti, sapere che esistono anche **sovvenzioni statali** per la creazione di un videogioco. Il nostro scopo, infatti, come SGS, è anche fare **divulgazione di questo tipo**, oltre a trattare di temi legati al gaming.

Organizziamo eventi a cadenza mensile. Una meta sarebbe quella di fornire una consapevolezza sulle **opportunità concrete per fare impresa**, attivare bandi, progettare correttamente dei concept qualitativamente accettabili per i bandi.

Ho avuto recentemente l'occasione di parlare con dei **rappresentanti di enti** a Cagliari e Oristano che gestiscono varie linee di finanziamento.

Questo tipo di supporti permettono di raggiungere lo sviluppo di un prototipo, un **Vertical Slice**, presentabile poi ad un publisher o un investitore terzo, ma sono assolutamente poco conosciuti. Come ho saputo di queste cose? **Sono dovuto andare a bussare alla loro porta** e chiedere informazioni. Non esiste ora come ora maniera di conoscere tali informazioni in un modo più semplice o veloce, la **comunicazione è davvero scarsa.**

E se già non è facile anche solo sapere dell'esistenza di questi fondi, mi chiedo quanto lo sia ottenerli. Il sistema italiano **non agevola**, o contempla difficilmente, le tempistiche e le necessità nello sviluppo di un'opera videoludica, al netto di alcune iniziative sul territorio nazionale. **Fare impresa è ad oggi particolarmente complesso**, se non si hanno dei capitali di partenza.

QUANTO È POSSIBILE METTERE IN PRATICA I VOSTRI OBIETTIVI?

Ora come ora, **non è facile**. Tutto si basa su **autofinanziamenti**, pertanto quel che facciamo deve essere fatto **nel tempo libero e a spese nostre**. Per essere ben organizzati sono necessari dei finanziatori, che **sarebbe giusto fossero istituzioni** come avviene altrove.

Fintanto che queste non capiranno il **valore che può avere il videogame per il territorio**, sarà difficile cambiare. Basterebbe veramente un **sostegno monetario irrisorio** per cambiare la vita dell'associazione, perché avremmo tutta una serie di possibilità in più che ora ci sono precluse. Abbiamo dei progetti in ballo ma non so se riuscirò a realizzarli. Alla **Mediateca del Mediterraneo** ero riuscito ad allestire una **bozza di archivio videoludico**, con schermi e console mai usate. L'amministrazione non ha per del tutto compreso il potenziale del progetto, non lo ha valorizzato sul lungo periodo.

C'è anche la volontà di realizzare un **museo del videogame**, ma purtroppo in Italia, e in Sardegna soprattutto, bisogna scontrarsi con decisori incapaci di pianificare, oltretutto **prevenuti nei confronti del videogame**. È un lavoraccio, ma se facciamo rete sono sicuro che riusciremo a cambiare le cose.

COME PENSI SIA LA SITUAZIONE DEL GAME DEVELOPMENT IN SARDEGNA?

Non esiste, per adesso, una vera e propria industria videoludica nell'isola. I **vari team esistono**, ma noto che **non c'è confronto**, talvolta sembra quasi che le stesse identità presenti sul territorio **non si vogliano conoscere**. E **senza confronto non c'è crescita**, né per i singoli né per il settore. La Sardegna è un circuito chiuso, isolato per ovvie ragioni geografiche.

Sono necessari **input esterni** per far muovere un meccanismo, perché altrimenti non si muove, resta fermo e inerme. Ora come ora manca la possibilità ed il **supporto da parte delle istituzioni**, anche solo per costruire delle prospettive di carriera. Per non parlare delle risorse economiche per poter sviluppare progetti concreti. Con SGS stiamo provando a **cambiare le cose**, ma attualmente è una lotta contro i mulini a vento. Siamo una realtà in espansione che ha interesse nel crescere, per poter risultare una voce sufficientemente rumorosa.

Sostanzialmente è qui che SGS è finalizzato ad agire, cerchiamo di **sopperire a questa carenza locale** organizzando serate di networking. E devo dire, con mia immensa gioia qualche passo lo abbiamo mosso. Siamo riusciti a metterci in contatto, tra gli altri, con **Alex Farmer**, che collabora con Giant Games, il Festival Pitticcu, cioè la **Festa dell'Immaginario di Oristano**, la **Maker Faire di Olbia**, il **Giocomix di Cagliari.**

Stiamo cercando di creare delle "**zone di interesse**" nelle principali aree dell'isola per poi estendere l'organizzazione di eventi anche in località lontane dal capoluogo.

Basterebbe davvero poco perché si crei un **polo sul game development forte** quanto Milano o Bologna, perché l'**insularità sembra uno svantaggio, ma non lo è**: avere un perimetro comune, non ce ne accorgiamo, ma ci sta dando la possibilità di "**non disperderci**".

Se si riuscisse a far funzionare il sistema diventerebbe un **posto ideale per lo scambio culturale** e il sentimento comune e la vicinanza possono rafforzare le competenze e certezze in merito al linguaggio. Purtroppo, ad oggi, c'è **poca consapevolezza** tra gli aspiranti professionisti del videogame rispetto ai propri "colleghi" locali Inoltre, essendoci **fondi limitati**, un autore è **stimolato a tenersi per sé** le proprie conoscenze ed evitare le collaborazioni, così da avere **più probabilità di ottenere dei piccoli incentivi**. Pare quasi ci si debba adeguare alla filosofia di "*mors tua, vita mea*" se si è sviluppatori indipendenti, e questo deve essere cambiato.

Questa condizione è **estesa al suolo nazionale**, ma noi abbiamo l'aggravante rispetto ad altre regioni di non **avere neppure un tessuto socio-economico** che possa supportare questo tipo di attività: se magari a Bologna o Milano riesci bene o male a campare col mestiere dello sviluppatore nonostante tutto e tutti remino contro, qui è un'utopia.

La maggior parte dei collettivi o singoli che lavorano di professione nel videogioco qui nell'isola sono **dipendenti di aziende estere** e collaborano da remoto. In alternativa, lavorano su **commissione per enti pubblici** e privati. Ad esempio, alcuni musei, per pubblicizzarsi, richiedono dei lavori videoludici. Ovviamente in questi casi il riconoscimento artistico/espressivo dei software è **quasi nullo**. Da quel punto di vista bisogna intervenire.

A destra, locandine di solo alcuni degli eventi che SGS realizza regolarmente per approfondire nella regione il discorso sulla cultura ludologica. Tra i format più in voga: gli Showcase, i Start to Play, i We Play.

POTRÀ NASCERE UNA SCENA VIDEOLUDICA SARDA?

Sono sicuro di sì, ma è necessario cambiare **mentalità in partenza**. Lo dico senza mezzi termini: come è ora ci sono parecchi **problemi ed ostacoli**. Abbiamo come collettività il pensiero per cui **se io faccio questa cosa e la fai anche tu siamo nemici automaticamente**.

Non è solo un problema sardo, è **esteso a tutta la penisola.** Tendenzialmente anche Sardinia Game Scene ha faticato un bel po', perché quello che stiamo cercando di fare non viene supportato da altre identità con obiettivi simili, ma anzi, alcuni ci vedono e si vedono vicendevolmente come **competitor**. E ciò rema contro la volontà di fare rete, capite bene che un ostacolo del genere è **fortemente controproducente**. Tutto questo discorso si lega alla questione dei finanziamenti e della consapevolezza in merito: le informazioni le conoscono in pochi, e chi le sa **ha tutti i vantaggi di tenersele per sé**.

Chi primo arriva, meglio alloggia. Il sistema informativo va sistemato, ma **si può ribaltare sul lungo periodo** e solo educando ad una mentalità diversa; un modello di questo tipo è **possibile**, ma ci vorrà tanto lavoro collettivo per metterlo in atto.

Come dicevamo, quello che si può dire della Sardegna ritengo valga per tutta la penisola. Non ci nascondiamo dietro un dito, il **videogame è il trait d'union per l'applicazione creativa di una scuola d'arte, l'ingegneria, l'architettura, la comunicazione, l'informatica e tanti, tanti altri settori.**

Ed è un mezzo che ricerca **quel tipo di connessioni**. Ora, il problema risiede come sempre nella **mentalità**, nella connessione tra singoli, aziende ed altre figure.

All'estero è molto più facile: io stesso, che sono partito da zero, ho avuto modo di mettermi in contatto con **Sony** o **Microsoft** e collaborare con alcuni di loro semplicemente attraverso un **paio di mail**, ma fatico a trovare contatti nella mia stessa isola.

Questo mi sembra qualcosa di **completamente assurdo.**

CHE MODI SUGGERISCI PER EDUCARE LE PERSONE A RECEPIRE IL LINGUAGGIO?

Non c'è un **sistema preciso**, perché col videogioco tutto risponde a dei criteri di gusto personale molto vario. C'è questa tendenza, nei Game Studies, di considerare i **giocatori come una sorta di mente alveare** che puoi suddividere in base a dei criteri ben precisi. Il gioco ha tante **sfaccettature** che si adattano a **personalità con differenze potenzialmente infinite** tra loro.

Quindi, è per esempio possibile che tu apprezzi la musica metal e a me non trasmetta emotivamente nulla, poiché non avendo quel background non ne riesco ad apprezzare il **tecnicismo**; io dunque ascolterei rap, techno, dance o altri generi lontani che mi diano qualcosa. **Non è un mio limite o il tuo**, semplicemente decidiamo cosa ascoltare in base al nostro approccio emotivo personale e soggettivo.

Non entro nel merito della psicologia o della neurologia, direi che possiamo riassumere il concetto alla base come un "**de gustibus**". Infatti, SGS vuole far fare il **primo passo ai neofiti curiosi** sulla base dei propri gusti. Facciamo vedere, in forma generale, **tutte le sfaccettature che il linguaggio può offrire** e diamo gli strumenti per acculturarsi in maniera autonoma.

Penso sia giusto considerare anche percorsi paralleli e non strettamente attivi, dato che **il gaming è anche questo**. A qualcuno potrebbe non interessare l'esperienza diretta, ma al contrario avrebbe piacere ad osservare altri giocatori su Twitch o YouTube che giocano, ed eventualmente analizzano le opere ludiche. Trovo sia uno dei tanti modi legittimi di fruire di un prodotto artistico.

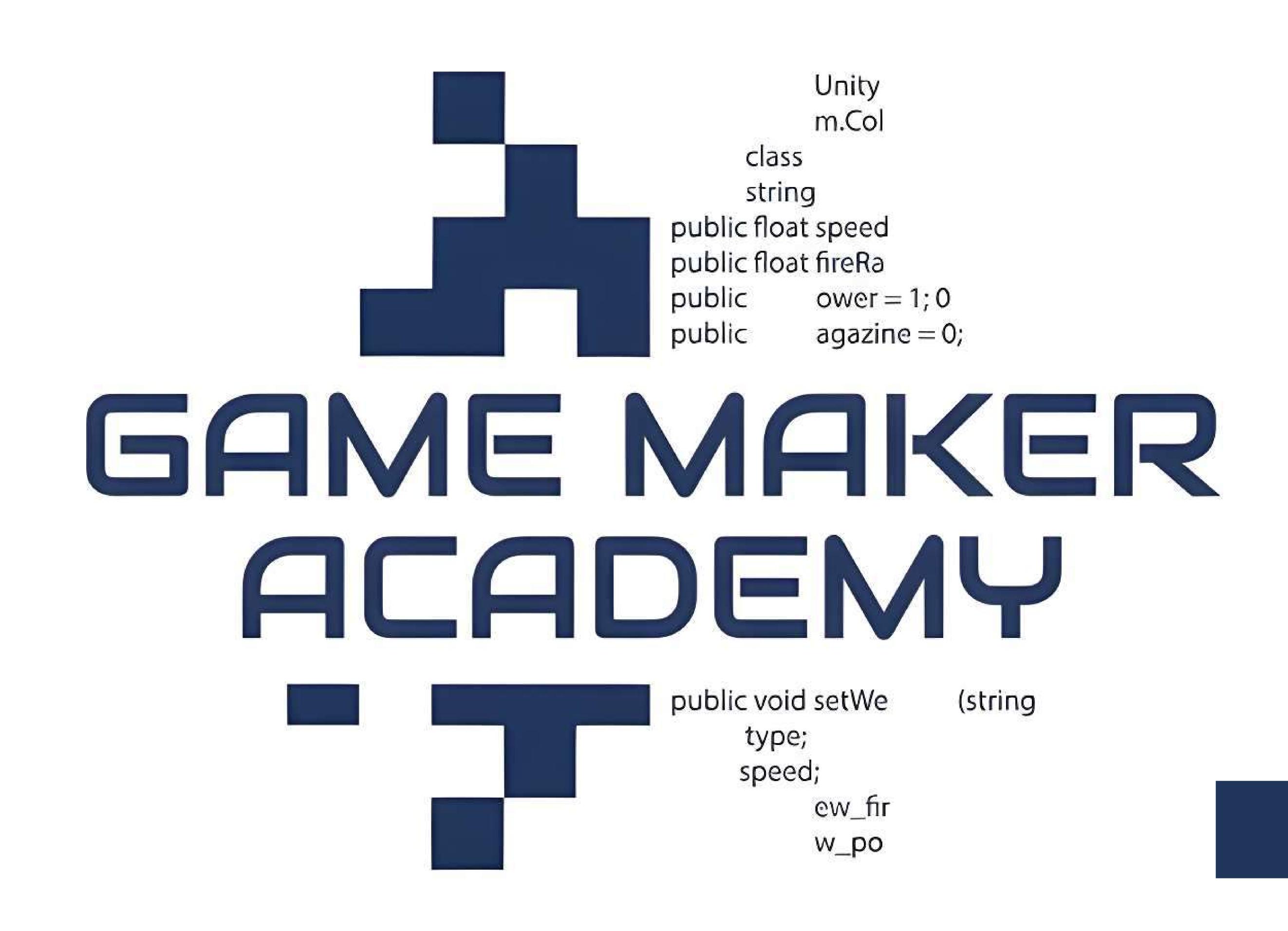
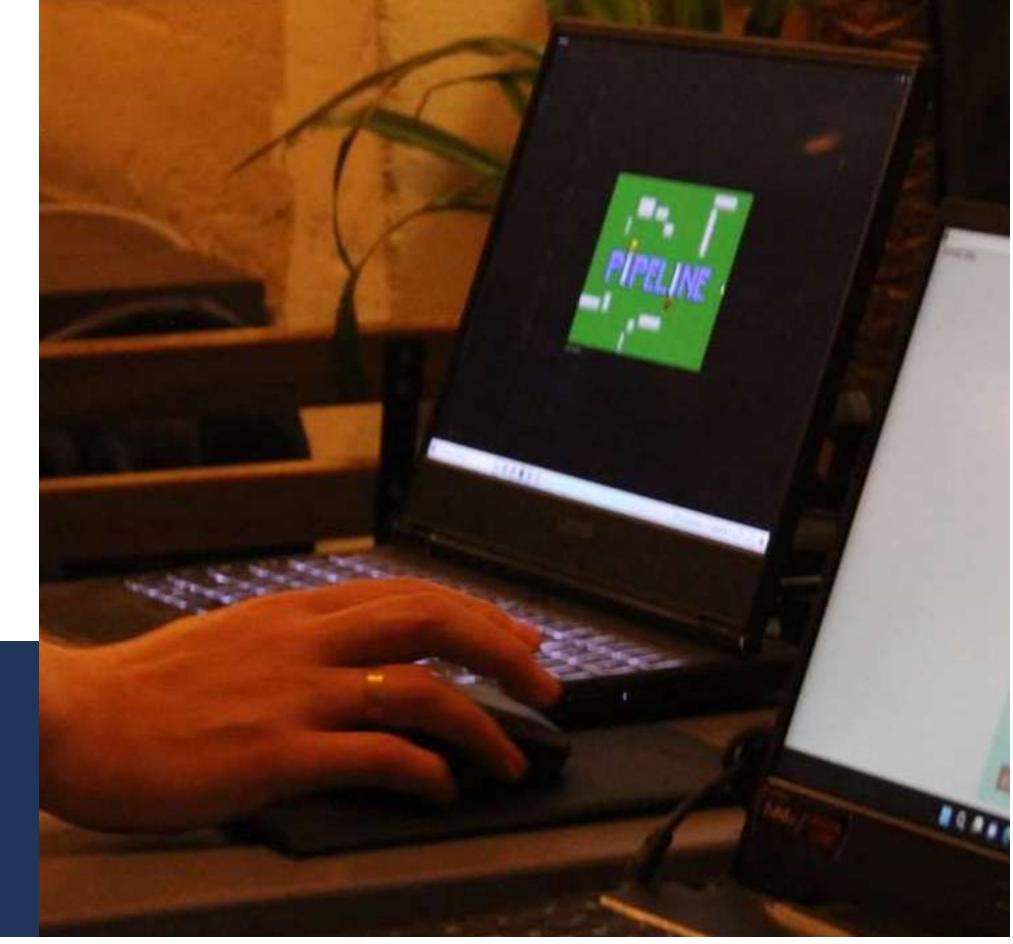
L'importante è **rendere consapevoli** che questo mondo **non è accessibile solo agli appassionati o ai ragazzini**, relegato allo sparare sui nemici o su cui è necessario spendere gran parte della propria giornata per poter fruire come si deve della produzione culturale Mi piacerebbe portare il discorso **fuori dal momento in cui si gioca**, io mi diverto moltissimo a passare del tempo con amici e colleghi **nel parlare delle opere fruite;** con Francesco discutiamo spesso su aspetti molto specifici, come la bontà della narrazione nelle opere Souls, o sul videogame mainstream paragonato alla produzione meno superficiale.

D'altronde **ognuno trova la sua dimensione all'interno del gioco** e quindi la vive indubbiamente molto sul personale, è una cosa meravigliosa. C'è talmente varietà che chiunque potrà trovare pane per i suoi denti, giocatore esperto e neofita. Ribadisco che l'unico modo per avvicinare persone a questa forma artistica è **aumentare le conoscenze in merito.** Bisogna sfatare tutti quei miti e preconcetti sulla violenza, l'età media, l'accessibilità. Come SGS, infatti, ci stiamo muovendo con interventi mirati alla divulgazione. Ad esempio, recentemente **abbiamo allestito una serata di approfondimento** su alcune eccellenze sarde del videogioco insieme ad **Aurora Coworking di Iglesias**, anche loro votati alla formazione videoludica.

Manifestazioni simili hanno come risultato un'espansione enorme delle proprie conoscenze, anche per chi è già nel settore come me. Vorrei che SGS possa diventare una vetrina per esponenti dell'industria ed emergenti. Sarebbe bello poter creare una **piattaforma in cui chi cerca collaboratori, esperti, feedback possa farlo senza ritrovarsi disperso.** Ciò non solo favorirebbe l'effettivo sviluppo di software e l'esposizione di talenti, ma coinvolgerebbe anche amatori, interessati, curiosi. Col **server Discord di SGS**, creato insieme a Francesco, **Marco Lisci** ed **Alessandro Cominu**, c'è stato il tentativo di far nascere questa rete, quantomeno in forma digitale. Purtroppo il canale non è granché conosciuto e ad oggi ha avuto pochissime interazioni. Per gli eventi dal vivo, abbiamo strutturato format vari ed eterogenei per raggiungere diverse tipologie di pubblico, dagli aspiranti developer alle persone "**fuori dal giro**". Aggiungerei che molti potrebbero essere potenzialmente interessati al linguaggio videoludico, ma non sanno di avere competenze impiegabili nell'industria, e per questo non ci si avvicinano.

Il tipo di conferenza per questo tipo di platea è "**Start to Play**" e somiglia ai celebri **TED Talk.** Di volta in volta si toccano tematiche differenti. A marzo si è parlato di "**spazialità e videogiochi**", con un antropologo ed una dottoressa in architettura. Non c'è intenzione di impostare delle lezioni frontali, non vogliamo insegnare; ci basta incuriosire, e se può nascere una discussione costruttiva col pubblico, ben venga. Poi ci sono le serate di S**howcase**, in cui sviluppatori e digital creator mostrano i loro lavori e si confrontano; non solo, anche chi crea giochi analogici, come i giochi da tavolo, può portare prototipi o idee per trovare feedback o collaboratori interessati. Abbiamo creato questa iniziativa perché molti creatori alle prime armi hanno difficoltà nel reperire tester o professionisti con cui confrontarsi. In ultimo, facciamo retrospettive di grandi opere e saghe videoludiche con possibilità di confronto; così gli appassionati trovano terreno di discussione rafforzando la loro partecipazione emotiva, chi vuole conoscere qualcosa di ancora inesplorato potrà arricchire il suo bagaglio culturale. **E la rete si espande.** Per ora operiamo solo sul territorio del cagliaritano, ma avrebbe molto senso espandersi su tutto il territorio regionale: gli amanti di questo linguaggio artistico esistono.

Unity
m.Col
class
string
public float speed
public float fireRa
public ower = 1; 0
public agazine = 0;
GAME MAKER
ACADEMY
public void setWe (string
type;
speed;
ew_fir
w_po

Sala
Pesca
Sala
Saline
Laguna
acer

Game Maker Academy è una **scuola d'arte digitale** con sede a Cagliari che offre corsi focalizzati sulla creazione di videogiochi, dalla concezione all'implementazione. È un **laboratorio creativo** in cui si sviluppano nuove tecniche di narrazione digitale, spaziando dal mondo dei videogiochi all'animazione e al cinema. Offre **corsi avanzati post-diploma e post-laurea** per sviluppatori, autori e artisti che desiderano specializzarsi nella creazione e sviluppo di videogiochi. Abbiamo avuto piacere di chiacchierare con **Andrea Assorgia**, direttore didattico e tutor tecnologico in laboratori di creazione videogiochi presso istituti secondari superiori. Esperto nel campo del gaming a livello locale e nazionale, è coinvolto attivamente come membro dei **Fabbricastorie** e presidente di **Ottava Arte**, due associazioni impegnate nella promozione della cultura del gioco. Nel 2016 ha completato con successo le specializzazioni "*Game Design & Development*" presso la Michigan State University su Coursera e "*Serious Gaming*" presso l'Erasmus University Rotterdam su Coursera.

PERCHÉ C'È STATA L'ESIGENZA DI FONDARE GAME MAKER ACADEMY?

La necessità è nata fondamentalmente dall'**inefficienza delle università** a supportare il linguaggio videoludico. Qui in Sardegna, per intenderci, la **facoltà di informatica a Cagliari** è attualmente l'unica che offre una serie parziale di strumenti applicabili nel game development. Comprende un corso da 40 ore, che è comunque assolutamente insufficiente per creare professionalità nel settore.

Talvolta si pensa che sia sufficiente essere programmatori per poter diventare autore di videogiochi, ma esistono una **serie di competenze artistiche e teoriche** che devono essere apprese, e non sono in nessuna maniera assimilabili attraverso una laurea in informatica o ingegneria. Analogamente, **non basta essere artisti** per occuparsi di gaming, perché ogni opera, al netto della sua profondità stilistica, passa attraverso la compilazione del codice. Dalla più semplice a quella più complessa in termini di meccaniche, **non esistono eccezioni.** Vi faccio una metafora con il mondo della gastronomia: cuochi e pasticcieri hanno competenze molto diverse e conoscenze uniche per il loro ruolo. Non c'è dubbio che siano figure tra loro molto distanti; occupandosi entrambi di cucina, però, avranno entrambi bisogno di saper utilizzare ingredienti e ricette, **condividendo una vasta gamma di basi e tecniche.**

Le due professionalità mettono le mani nei fornelli, pur avendo tantissime specificità. Per cui, da ex-programmatore tradizionale, che prima di cominciare a occuparsi esclusivamente di videogiochi scriveva software gestionale e portali internet, sono ben consapevole del fatto che quel che è doveroso imparare per fare videogiochi sia tantissimo.

Non è raro infatti che tanti programmatori si iscrivano in Game Maker Academy per **coprire le lacune sulle altre sfere del game development.** Così come altri scelgono la GMA partendo da basi diverse e più artistiche, affinando le conoscenze sul coding. Per dirla in breve, l'obiettivo della scuola è **colmare quelle lacune,** in un senso tecnico o creativo, che altri istituti non coprono.

Game Maker Academy offre un vasto numero di corsi ed esperienze che spaziano dalle più classiche tecniche di disegno, programmazione e modellazione 3D all'utilizzo delle moderne tecnologie, come la motion capture, la realtà virtuale e lo stagecraft.

QUALI SONO LE DIFFERENZE TRA LE VARIE OPZIONI?

Dunque, **oltre alla produzione** di giochi, il linguaggio può coinvolgere per vie più o meno traverse. Si possono intraprendere **percorsi analitici**, come la storia, la critica o la teoria del videogame. A Roma, per esempio, esiste un'università che si dedica alle **scienze della comunicazione con un focus sul gaming:** se qualcuno è interessato alla critica potrebbe cavarsela con un ciclo di laurea simile a questo ed approfondire la materia con esami specifici sul settore. In alternativa, esiste anche il **contesto giornalistico.**

Altrimenti se si è interessati all'ideazione dei videogame, quindi al ruolo di **game designer**, entriamo nell'ambito di una disciplina a parte. Per diventare un game designer **non esiste una facoltà specifica**, non puoi presentarti in Ubisoft o in Electronic Arts e chiedere di occupare la posizione. Si può arrivare a tal destinazione **dopo aver realizzato concretamente dei videogiochi**, anche perché, di fatto, questa è una delle **professionalità che spesso vengono sacrificate**, soprattutto nei piccoli studi indipendenti.

In realtà, il game designer è nello **spazio grigio** tra una figura specifica ed un approccio che coinvolge un lavoro di squadra. A seconda del contesto e del gioco che si vuole realizzare le decisioni vengono prese in gruppo, durante le riunioni. Il game designer può essere un ruolo condiviso, benché parecchi studios preferiscano avere un'autorità chiara per dirigere l'opera. Ad esempio, una casa di sviluppo come **Milestone**, specializzata in giochi di corse, potrebbe **non avere necessità** di una figura simile per i propri progetti, mentre **Square Enix** potrebbe voler far emergere la **direzione di un singolo** in alcune delle opere interne.

Dipendentemente dalla situazione, la scelta di avere o meno un designer comporta risultati in termini di **qualità e originalità.**

COME È POSSIBILE LAVORARE NELL'INDUSTRIA?

Dipende sempre da **quel che vuoi fare.** Il videogioco non vanta solo una o due professioni, **esistono decine di figure eterogenee** che concorrono nello sviluppo di un'opera o trattano il linguaggio in altre modalità.

Diciamo che, se ci dovessimo limitare alla pura creazione di un gioco, troveremo **due macro-settori** che collaboreranno necessariamente, e che al loro interno comprendono varie specializzazioni. Per questo in GMA abbiamo aperto **due corsi**: uno per **Game Developer** ed uno per **Game Artist.**

I primi si occupano **principalmente di codice**, gli altri esplorano il 2D ed il 3D in tutte le possibili sfaccettature artistiche. Ci tengo a segnalare che diverse materie sono a **classi unificate**, come ad esempio **game design, narrative design, regia, montaggio video, sound design**. Questo perché è importante, per realizzare videogiochi, che un **autore sia il più possibile completo** e possa agire autonomamente: le figure professionali a 360° hanno una serie di vantaggi che vanno oltre la semplice precedenza, in termini di CV, rispetto ad altri con capacità più settoriali. Il gamedev è un ambiente di lavoro in cui **si comunica, si sta in un gruppo.** Direi che è come una **troupe cinematografica.**

Avere delle **basi estese** a tutti i settori interni rende più chiaro immaginare come un'opera potrà essere realizzata. Quindi i game artist verranno messi a confronto di tool per la realizzazione di giochi narrativi in visual coding e C#, i developer studieranno grafica e modellazione 3D. Ovviamente **ogni corso farà più ore delle proprie materie di competenza** rispetto all'altro, ma **ogni creativo deve essere un po' tecnico e ogni tecnico un po' artista.**

PERCHÉ REPUTI CRUCIALE UNO STUDIO INCROCIATO DEI CAMPI DI PROFESSIONE?

Come dicevo, è per un discorso di comunicazione, **tutti devono parlare la stessa lingua**. Se dovessi ristrutturare il bagno ed io fossi il piastrellista, non potrei prescindere dal sapere che l'idraulico ha bisogno delle tracce per poter piazzare i tubi. Se dovessi piazzare le piastrelle prima delle tubature, **dovrei poi disfare tutto**, e tutto perché **non eravamo in grado di comunicare**. Per questo è essenziale che si abbia **bene a mente qual è il lavoro degli altri.** In questo settore, forse più di altri, è molto utile **conoscere più sfumature possibili,** dato che dalle conoscenze sul gaming possono nascere ruoli nell'animazione, negli effetti speciali e via discorrendo. Per alcuni potrebbe apparire che alcune materie siano fuori luogo per una scuola di game development, ma, ad esempio, **per realizzare una cutscene** è doveroso avere conoscenze di manipolazione audio, di scenografia, di illuminotecnica e regia. O ancora, per realizzare le animazioni, sarà indispensabile conoscere tanto il rigging quanto l'anatomia, l'utilizzo di tecnologie come la motion capture, le tecniche di animazione tradizionale.

Esistono poi alcuni **standard nell'industria,** se si vuol far parte di **grosse aziende.** I due nomi più importanti sono sicuramente **Unreal Engine** di Epic, il motore di grafica 3D più diffuso, e **Unity Engine** dell'omonima compagnia, che gestisce, tra i tanti, gli effetti speciali de *Il Signore degli Anelli* e di film *Marvel*. Vi parlo di film **non a caso,** perché l'utilizzo di tali software **non si limita certamente all'industria videoludica.** Noi **ci appoggiamo a Unity,** infatti abbiamo strutturato il corso in un biennio perché seguiamo gli standard di certificazione del colosso danese. **Due anni è il minimo di esperienza** richiesta nel settore per poter ottenere il primo livello di certificazione. Si può accedere alla scuola con delle basi di programmazione, e per i game artist infatti aggiungiamo un corso propedeutico che teniamo noi stessi in GMA.

È importante sottolineare che la via lavorativa nel settore dei videogiochi richiede **l'impegno a iniziare a creare giochi**. Non esistono concorsi per diventare "impiegati comunali" o "esperti di videogiochi nella regione Sardegna", **non ci sono cariche pubbliche** relative. Il percorso professionale si basa sull'esperienza pratica e diretta. Similmente a tanti settori nell'industria dell'intrattenimento, per essere assunto da un'azienda conta principalmente ciò che sei in grado di fare, in termini di creativo.

Quasi tutte le scuole che si occupano di formazione in gamedev, infatti, hanno un approccio in cui l'obiettivo non è mai tanto quello di fornire un titolo, una certificazione, ma delle **competenze mirate.** Avere un attestato che dimostri di aver appreso le nozioni aiuta, ma in sostanza è il "saper fare" che può fare la differenza. Come dicevo, anche la capacità di stare in un team e comunicare tra le parti è un aspetto non di poco conto: è **raro che si possa sviluppare qualcosa al di fuori di un insieme**, il gaming è fatto di **opere corali.**

Ormai anche le associazioni di categoria come la ex-AESVI ("**Associazione Italiana Editori Sviluppatori di Videogiochi**", ndr.), diventata ora **IIDEA**, organizza concorsi di premiazione per gli allievi di scuole specialistiche come la nostra; tutto è finalizzato all'apprendimento del mestiere. Non è solo utile per incentivare all'impegno verso opere ludiche interessanti ed impegnate, ma anche per dare spazio e visibilità ai partecipanti. è importante che ci sia una scena ed un contesto condiviso. In GMA, come per Sardinia Game Scene, Fabbricastorie ed associazioni di Film Commission, marciamo verso **l'obiettivo comune di creare un distretto industriale** e dare vita ad una **scena sarda del videogioco.**

COM'È LA SITUAZIONE DEL GAME DEVELOPMENT NELLE ALTRE REGIONI ITALIANE?

Più o meno, **come qui in Sardegna.** Le università e le Accademie di Belle Arti, così come i licei artistici, **non trattano più di tanto la multimedialità e l'interattività**. Di tanto in tanto le scuole in cui si studia informatica ci chiamano per tenere delle **brevi masterclass,** ma non è nulla che si protragga in sufficiente tempo per poter essere effettivamente formativo. Perciò nella penisola diversi hanno ritenuto, **come noi in Game Maker,** che fosse necessario venire incontro a questa esigenza creando scuole specifiche di formazione. Tutto sommato, i **percorsi analoghi** a GMA sono nati sostanzialmente nello **stesso periodo.**

Esistono la **Digital Bros Game Academy** a Milano, l'**Accademia Italiana Video Games** a Roma, la **Nautilus Academy** a Catania, la **ISAS** a Napoli. Inoltre, sparsa per lo Stivale, esiste la **Event Horizon,** con la quale tra l'altro condividiamo alcuni docenti, che organizza corsi a Padova, a Jesi, a Torino, a Firenze, a Bologna. Qualcosa dunque esiste, ma **per l'importanza economica e sociale** del linguaggio videoludico, colpisce parecchio che tutti i percorsi di specializzazione si possano contare comodamente **sulle dita di due mani.** Nel 2020 è stato istituito un fondo chiamato **First Playable,** che rappresenta un concetto inedito in Italia, anche se **molto diffuso nei paesi del Nord Europa**. In luoghi come la Danimarca, la Svezia, la Norvegia e la Finlandia, il settore indie è particolarmente forte. L'idea di finanziare un prototipo anziché un prodotto già completo è rivoluzionaria per la mentalità italiana. Qui la fiducia nell'investimento in qualcosa di **non ancora concreto** è estremamente limitata. Al contrario, nei paesi sopracitati è comune accedere a diversi bandi che permettono di sviluppare progressivamente lo stesso videogioco.

Esiste un sistema in cui se non si viene selezionati per un bando si può continuare autonomamente o si può aspettare l'**opportunità di ottenere finanziamenti da privati.** Quando poi si raggiunge uno stadio di sviluppo avanzato è possibile ottenere il supporto di ulteriori investitori.

C'è da dire che è comunque **raro che grandi aziende** come Sony o Microsoft decidano di sostenere un progetto e fornire risorse. Ora, grazie al decreto firmato pochi anni fa dall'allora ministro della cultura **Franceschini**, si riconosce il **valore artistico dei videogiochi.** Può sembrare poco, ma è una **rivoluzione copernicana;** finalmente smettiamo di considerare il linguaggio come un programma al pari di Photoshop o Excel, ma è un'opera d'arte audiovisiva. Risulta importante anche sotto il **profilo economico**, perché ora si può partecipare a **bandi per il cinema** in virtù di quell'articolo e ricevere fondi e supporti dalle varie **Film Commissions.**

Ricordo che la partecipazione a una commissione esaminatrice per ottenere finanziamenti per un videogioco può essere agevolata dall'**esperienza scolastica**, ma non ha valore legale. Pertanto, la prima cosa da fare per intraprendere questa carriera è **imparare il mestiere** frequentando una scuola specializzata, ne abbiamo parlato. È un percorso che richiede fatica, ma è difficilissimo affrontarlo da soli, rischiando di abbandonarlo a metà. Frequentare una scuola consente di collaborare con compagni che condividono lo stesso percorso, aprendo la possibilità di esperienze condivise e la creazione di giochi. Ci sono tanti **piccoli studi che lavorano in proprio**, ma comincia ad esserci un interesse più ampio. Ultimamente capita che le aziende stesse scrivano alle scuole di professionalizzazione come la GMA cercando studenti che inviino curriculum, per assumerli. Generalmente **junior artist e junior developer trovano subito lavoro** dopo le scuole, mentre **per i game designer è molto diverso.**

RITIENI CI SIA DISINTERESSE SULL'ARGOMENTO?

Dunque, a me vien da pensare che, **più che disinteresse**, il discorso sul videogame appartenga **ad una bolla.** Non è una novità sentire che l'industria, a livello globale, **fattura più del cinema e della musica messi insieme.** Ad esempio, se considerassimo gli introiti di un film sugli *Avengers* e dell'intera tournée con disco annesso di Taylor Swift, siamo consapevoli del fatto che insieme **non raggiungono nemmeno lontanamente i ricavi di GTA 5**. Questa condizione è tendenzialmente risaputa, e nonostante ciò si **tende sempre a sottovalutarla**. Dunque, quando vado a parlare di videogame nelle scuole ho sempre necessità di spiegare l'**importanza economica del mercato videoludico,** riportando un po' tutti fuori dalla bolla.

In un certo qual modo, mi sento come *Morpheus* che deve trascinare Neo fuori dal *Matrix*. Escluderei a priori che l'errata percezione sia imputabile ad un **distacco generazionale,** per cui soltanto i giovani riescono a comprendere le potenzialità del mezzo, accettandone le implicazioni artistiche. Io **non sono un'eccezione,** ed ho conosciuto i videogiochi con **Pong** di *Atari*, quando nel 1979 mio padre ne portò una copia in casa. Una grande mole dell'utenza gaming è **nata prima della diffusione del linguaggio.** Per quanto sia veritiero che individui nati durante il boom delle console domestiche abbiano **maggiore attitudine a fruire dei giochi,** direi che a livello statistico non conti davvero per il riconoscimento del ludico come linguaggio creativo importante. Senza dubbio è **considerata un'arte minore** da alcuni, per gli stessi discorsi un tantino parziali che si son fatti per il **fumetto** o per la **fotografia**.

Esistono mille motivi per arrivare alla conclusione che l'**accessibilità a degli strumenti di ideazione screditi le possibilità offerte in senso estetico.**

I due pilastri allegorici nella filosofia di Game Maker: la tecnica, la tecnologia, l'evoluzione simboleggiata dal guerriero spaziale a confronto con la fantasia focosa, l'impeto e la tradizione culturale del drago.

La **fotografia è facile**, la può fare chiunque in un click. **Dunque non ha valore.** Probabilmente **tanti fanno ancora questo ragionamento**, e altri ne trovano di affini per il gaming, anche se è completamente **errato**. Ma anche in questo caso, sono opinioni che fortunatamente **non trovo poi così diffuse.** Il motivo per cui vengono percepiti come un qualcosa di secondario in confronto ad altri media non me lo so proprio spiegare.

Rispetto al cinema, altro grande settore dell'intrattenimento, **se ne parla davvero poco.** Certo, a meno che non si sia in contesti tra affezionati o professionisti. Ma anche tra appassionati, tendenzialmente **si ritiene di appartenere ad una nicchia** non poi tanto ampia, quando in realtà nel mondo ci sono quasi quattro miliardi di videogiocatori. In sostanza, non si ha da nessun fronte la corretta percezione del mercato del gaming. Questo aspetto devo dire che non si limita ai nostri confini, è una **condizione globale.**

Un aspetto invece puramente italiano è una certa incapacità storica a **salire sul "carro"** del game development. Alla fine degli anni Settanta avevamo una **fiorente industria cinematografica** e, specialmente, una di fumetto che non aveva niente da invidiare alla scuola francese o quella argentina. Insomma, eravamo **tranquillamente sul pezzo.** Col videogioco, non so perché, siamo stati **frastornati per quarant'anni** e abbiamo **derubricato i videogiochi a semplici "software per il computer".** Non ci siamo resi conto che c'era un mercato in espansione, quando nel resto del mondo nascevano multinazionali. Nasceva **Ubisoft** in Francia e **CDProjekt** in Polonia. Qui, eccezion fatta per **Milestone**, gli autori dei titoli sulla **MotoGP**, ed una **succursale di Ubisoft,** non esistono studi **tripla A.** Per fortuna, anche se non ci siamo accorti che esisteva questa opportunità all'epoca, le cose stanno **cambiando leggermente in meglio.**

mmunity)
Coding
CODE FORGE

$ Knowledge.

DoubleFourteen Code Forge è un team di sviluppatori attivo ad Oristano fondato da **Lorenzo** Cogotti. Il loro obiettivo è lo **sviluppo di giochi e software d'alta qualità**, sostenendo la sinergia tra sviluppatori, ricercatori e aziende. Il gruppo trasmette il forte interesse e la spiccata attenzione per il **software libero,** l'open source, perseguendo con passione la ricerca filosofica sull'**etica informatica.** Promuovono la condivisione del sapere e il **rispetto della privacy** degli utenti. Hanno da poco rilasciato l'opera ***Eris RF-117*** e sono già al lavoro sul prossimo titolo. Della squadra, abbiamo avuto il piacere di intervistare anche **Katerina**, responsabile del marketing, **Andrea**, technical artist, **Sara**, art director.

COME SONO LE RELAZIONI NELL'AMBIENTE DEL GAME DEVELOPMENT E COM'È LAVORARE NEI VIDEOGIOCHI?

Sara: Da illustratrice, posso dire di aver mantenuto buoni rapporti con i miei ex-colleghi, la rete è fitta e spesso ci diamo una mano. Ora il mio hobby è diventato un **lavoro a tempo pieno.** Mi trovo bene così, anche se il tempo per disegnare per me stessa è diminuito. Sono contenta, con 1414 mi sento stimolata, mentre in passato ho fatto lavori su commissione in cui il contatto umano era nullo.

Katerina: Nonostante io mi occupi di economia, frequento gruppi Discord e Mastodon dove ricevo **consulenze artistiche.** Si tratta di networking arrangiati alla bene e meglio, molto informali. Come dice Sara, una volta che un hobby diventa un lavoro, non resta più il nostro canale d'evasione.

Lorenzo: Come programmatore, posso confermare che, soprattutto come sviluppatore software, la rete c'è ed è fondamentale. Le possibilità di fare rete dipendono molto dallo **status**: essere un'azienda piuttosto che libero professionista cambia radicalmente le dinamiche, generando una competizione e una diffidenza sia in Italia che all'estero. Qui, le reti si formano **principalmente tra amici**, limitando le opportunità collaborative. **Ho più contatti con inglesi e giapponesi che italiani**, il che può spingere verso l'emigrazione per sviluppare progetti seri. Trovo **sia possibile portare avanti progetti in Italia,** anche se complesso, ma noto una **mancanza di determinazione** nel perseguire tali obiettivi nel contesto nazionale.

COME VEDETE LA SITUAZIONE VIDEOLUDICA IN ITALIA?

Lorenzo: In sostanza, se considero il panorama degli sviluppatori e dei progetti nella penisola, noto che molti lavorano remotamente per **aziende straniere** grazie a Internet. Personalmente, ho un'attività legata all'informatica, ma voglio **dedicarmi ai videogiochi** a tempo pieno. Tuttavia, per avere successo in questo settore, è necessario possedere **competenze specifiche** non sempre insegnate nelle università, come **risolvere problemi tecnico - pratici**. La scena italiana, comunque, è **tutt'altro che morta**. In Italia, ci sono opportunità con **Ubisoft Milano**, ma c'è bisogno di una formazione più mirata al gaming. Le **accademie stanno iniziando ad aprirsi** verso questo settore, ma lo stato **non riconosce appieno il valore** artistico dei videogiochi, considerandoli spesso come intrattenimento per bambini.

Sara: La scena sta vivendo una crescita significativa, con segnali molto positivi. Anche il **Giffoni Festival** ha lanciato un segmento dedicato al gaming, mentre numerose aziende e startup del nostro Paese **cercano professionisti** come game director, artisti, designer e sviluppatori. Le istituzioni locali mostrano interesse per le **app interattive**, e ho personalmente collaborato con un teatro italiano per la creazione di un videogioco. A Milano, musei ospitano mostre e conferenze sul gaming, evidenziato dal recente talk sull'arte di **Assassin's Creed**.

Katerina: Durante il mio percorso universitario nel corso *"Innovation and Organization"* all'Università di Bologna, ho focalizzato la mia tesi di laurea sui videogiochi. Ho notato una **carenza di innovazione** nel settore e ho cercato di **promuovere l'integrazione dei videogiochi** nel mondo degli **affari**, ma ho riscontrato difficoltà nel far valere le competenze acquisite nel settore videoludico nei **curriculum standard.** Il mercato italiano dei videogiochi soffre di **dipendenza da terze parti** e manca di un **adeguato sostegno finanziario.** Ritengo fondamentale integrare la cultura dei videogiochi nei vari settori lavorativi e migliorare la **comunicazione tra le aziende** per affrontare queste sfide.

QUALI SONO LE PRINCIPALI SFIDE CHE L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI AFFRONTA IN ITALIA E COME QUESTE INFLUENZANO LO SVILUPPO E LA CRESCITA DEL SETTORE?

Lorenzo: Il mercato italiano è da sempre **significativo in termini di acquirenti**. L'arrivo della PlayStation in Europa, ad esempio, ha dimostrato il forte interesse nostrano in quanto tra **le primissime localizzazioni** dei titoli figurava proprio l'italiano. Eppure spesso **si trascura l'enorme domanda interna**, lasciandola prevalere all'estero. Avviare una startup in Italia è un **processo complesso**, con requisiti rigidi che includono la **formazione di una società** e il soddisfacimento di criteri specifici. Per essere considerati "*azienda innovativa*", si richiedono documenti di **ricerca accademica** e dichiarazioni dettagliate sulle attività in corso, il che può risultare difficile per idee emergenti. Tuttavia, i titoli di laurea magistrale e dottorati possono aggirare questa sfida, poiché vengono considerati già innovativi **per definizione**, senza la necessità di condurre ulteriori ricerche.

Katerina: L'industria italiana dei videogiochi è **ostacolato da una burocrazia pesante** e da un sistema contrattuale che non riconosce specificamente il lavoro degli sviluppatori. A Livello aziendale, per fare un esempio, un developer ha un contratto da **metalmeccanico**. Non esiste un contratto specifico da "sviluppatore", non ci sono agevolazioni fiscali. **Non esiste un sindacato.** Nonostante il contratto da metalmeccanico offra una qualche forma di tutela, ci si trova spesso in posizioni **meno remunerative** rispetto all'estero a parità d'impiego, in quanto è prassi comune che vengano stipulati contratti equiparati a quelli dei metalmeccanici. Un riflesso di una burocrazia eccessiva nel sistema. **Le tasse sono elevate** e le piattaforme come Steam detraggono il **30% dei ricavi**, mentre le detrazioni statali possono portare fino al **70% delle entrate**. La partecipazione ai bandi è poi difficile, senza **esperienza pregressa,** ed è richiesto il successo commerciale di lavori precedenti, fattore che esclude molti talenti emergenti. **Sconsiglierei di fare affidamento sui bandi;** ovviamente, se si trova l'occasione conviene sfruttarla, ma tendenzialmente è difficile che si riesca ad usufruirne.

Sotto, il banner promozionale del gioco Eris RF-117 per come si presenta sulla pagina di Itch.io

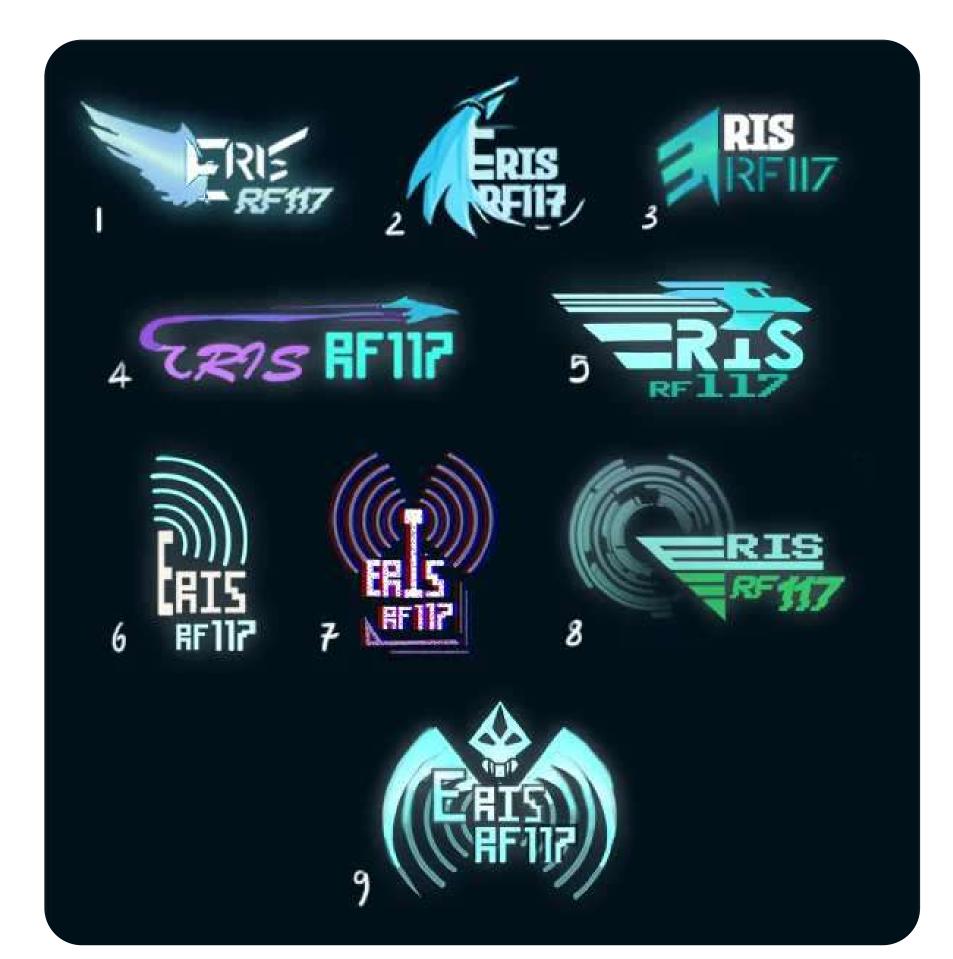
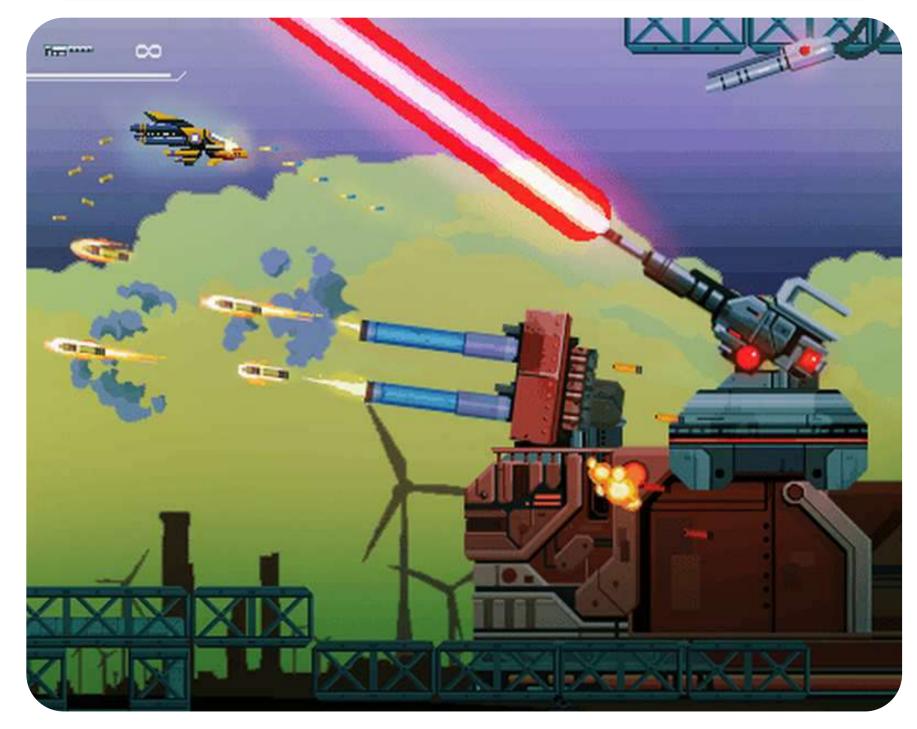
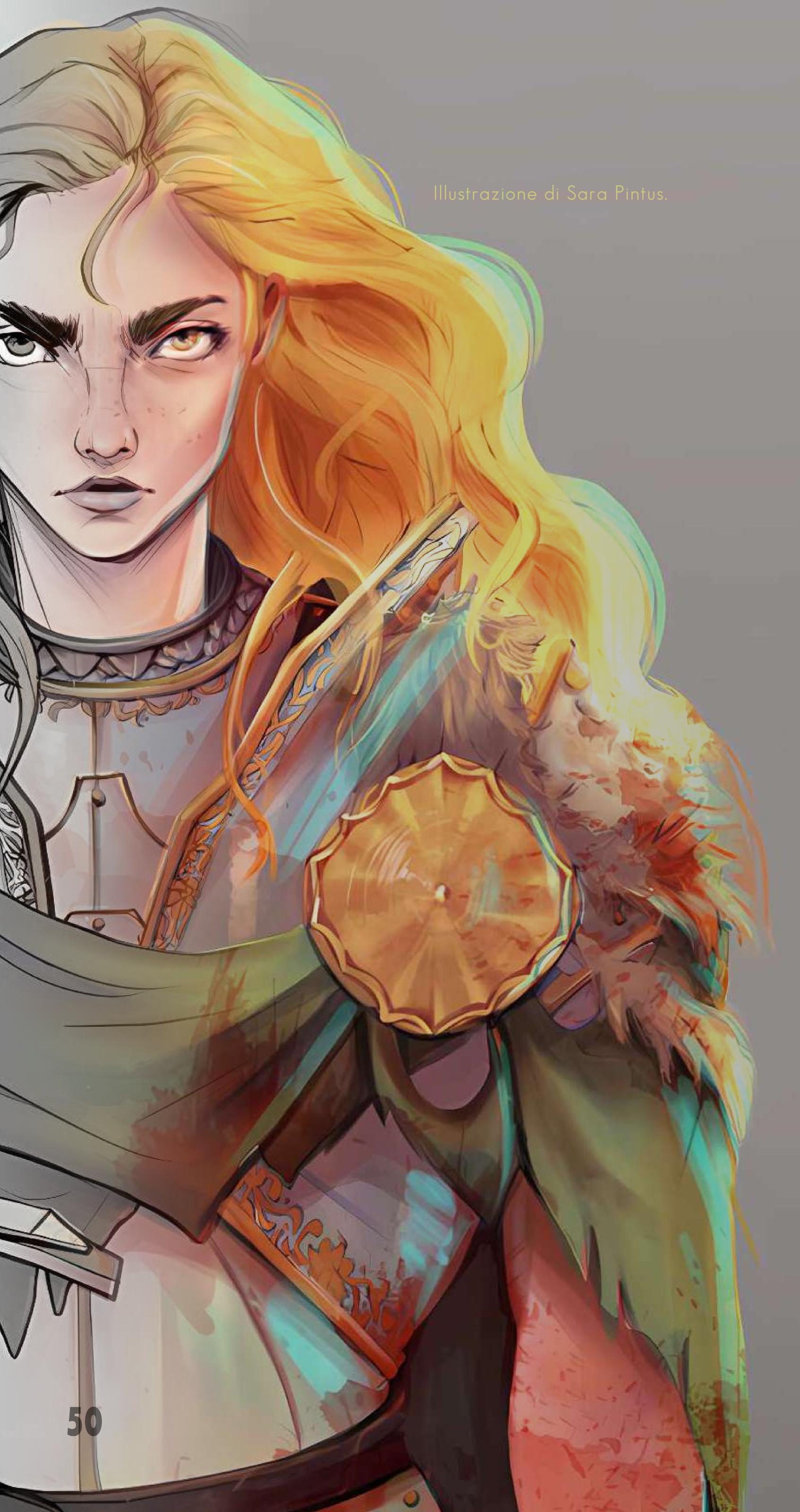
COME AVETE INIZIATO E COME INTENDETE PORTARE AVANTI IL PROGETTO 1414?

Lorenzo: La formazione del gruppo ha seguito un processo che non avrei previsto, con l'impulso iniziale proveniente da me, desideroso da sempre di realizzare videogiochi **fin dai tempi delle superiori.** Nonostante vari rimandi per vari motivi, ho deciso di investire su questo progetto. Prima ho creato un'**associazione**, e successivamente il team si è trasformato in un'**azienda**. Un aneddoto simpatico e un po' cervellotico riguarda il nome. La temperatura di 1414° è il punto di fusione del Silicio, e poiché la **performance e l'efficienza sono priorità** per me, ho pensato che saremmo così veloci da fondere il componente essenziale di un PC, la CPU. Inoltre, il 14 è il numero atomico del silicio, una buffa coincidenza, almeno per i programmatori.

Dopo aver cercato collaboratori al **centro di collocamento** di Oristano, ho potuto contattare **Sara** e **Andrea**; una sorpresa considerando che **non pensavo di trovare molto interesse locale** nel game development. Tuttavia, mi sono dovuto ricredere, visto il numero di candidature ricevute. È stato confortante scoprire un certo movimento nell'industria locale, anche se **amareggiante constatare l'assenza di una rete di conoscenza strutturata**. Nell'attesa che prenda forma, continuerò a lottare per il successo del mio progetto, con una **filosofia più umana** per i videogiochi. Amo i videogame perché sono un **medium potentissimo.** Non voglio screditare altri linguaggi, ma a differenza di libri o quadri, un gioco permette all'utente di vivere le storie in modo più coinvolgente. Puoi immedesimarti e riflettere direttamente sulle tue scelte, cosa che altrove non puoi permetterti. Nel gioco sei **coinvolto**, e ciò lo rende unico.

Katerina: Come team, siamo con le mani in pasta nel nostro **primo progetto grosso.** Abbiamo preferito attendere prima di annunciare ufficialmente **Eris**, nonostante da *Marketing Manager* avrei voluto farlo quanto prima, ma volevamo essere certi di ciò che avremmo presentato, per **garantire stabilità**. È stata la nostra prima esperienza, quindi abbiamo dovuto **adattarci a lavorare insieme**. All'inizio c'è stata una certa **disorganizzazione**: passare da un gioco informale realizzato con un amico che condivide le tue competenze, a lavorare con collaboratori che utilizzano linguaggi creativi diversi, necessita di un **fisiologico periodo di adattamento**.

Screenshot e concept art del gioco.

Illustrazione di Sara Pintus.

COSA CONSIGLIERESTE A UN GIOVANE DEVELOPER?

Lorenzo: La programmazione richiede un approccio mentale specifico, **simile al ragionamento formale**. Gli strumenti visivi sono utili, ma rappresentano solo un primo passo. È consigliabile **imparare gradualmente** il coding, partendo dai concetti di base e avanzando verso complessità crescenti, simile all'apprendimento della matematica. Si inizia con i **concetti fondamentali** come i numeri naturali, per poi avanzare ai numeri reali e complessi. **Sconsiglio di iniziare direttamente con motori enormi** come **Unreal** o **Unity**. Piuttosto, è consigliabile cominciare con un **editor di testo** per scrivere il codice, poiché questo aiuta nella comprensione dei problemi e nello sviluppo delle capacità di risoluzione.

L'esperienza di risolvere un problema articolato **partendo da zero** è davvero gratificante. Per raggiungere questo livello, è necessario approfondire linguaggi come **C, C++ e Rust**, che offrono grande flessibilità e potenza di calcolo. Tuttavia, molti preferiscono linguaggi di scripting come **LUA e Python**, particolarmente **utili nel contesto dei videogiochi.**

Avere **familiarità con il codice** è qualcosa che consiglierei a tutto il team di sviluppo, anche per **coloro che non sono direttamente coinvolti nella programmazione**, come gli artisti o i tester.

La capacità di leggere il codice **permette di comprendere meglio il funzionamento del gioco** e di intervenire in caso di necessità, anche senza la presenza di un programmatore principale.

Personalmente, **preferisco scrivere codice anziché utilizzare motori grafici** come **RPG Maker**. Di certo **non sconsiglierei il loro utilizzo**, poiché è possibile creare buoni giochi anche con essi. Però la curiosità nel leggere il codice di un gioco quando sei consapevole dell'architettura interna è magica e **insostituibile**.

COSA PENSATE DELLA SCENA INDIPENDENTE VIDEOLUDICA?

Lorenzo: Incredibilmente, penso il contesto di piccoli team sia **tendenzialmente più funzionale** rispetto alle grandi aziende. Dalle mie esperienze personali, le software house di grandi dimensioni con cui ho lavorato sono state **estremamente anti-intuitive** e **disorganizzate**.

La **mancanza di comunicazione** e l'assenza del desiderio personale di portare avanti il progetto perché si è "**solamente**" **dei dipendenti**, spesso porta a fare il **minimo indispensabile** e a **prolungare i tempi di realizzazione**. Troppo spesso ho visto decine di sviluppatori che non comunicavano tra loro e si riducevano a **funzionare come ingranaggi** di una macchina. D'altra parte, nel gruppo indie ci si sente **più coinvolti** e si ha una **maggiore consapevolezza delle responsabilità individuali.** Le tempistiche sono più flessibili. Nelle grandi aziende, il sistema è **rigidamente strutturato**: se dobbiamo realizzare un progetto rapido, ci vogliono prima le specifiche del *Project Manager*, l'approvazione del direttore, il preventivo col budget e così via. Devi **imparare a essere parte del sistema rispettando i suoi rituali** e imparare chi fa cosa. E in un batter d'occhio passano mesi senza apparentemente un nulla di fatto. Questo discorso **non deve spaventare** i futuri game developer, **le aziende non fanno paura.** Spesso si pensa ad esse come a grandi corporazioni che **trattano il personale come mera manovalanza.** Ma le **piccole aziende** esistono e offrono un ambiente di lavoro completamente diverso da quello alienante delle concorrenti maggiori. È importante specificare questo, perché non vorrei che passasse un discorso del tipo "**indie = bene, azienda = male**".

Katerina: In merito al discorso legale, vorrei aggiungere che molti **bandi e concorsi legati alle startup** offrono finanziamenti e supporto dallo stato italiano, ma spesso sono **rivolti principalmente a chi è già coinvolto in startup consolidate.** Quindi, succede che solo **poche aziende in Italia possono partecipare attivamente** a questi concorsi e si interessano solo se il progetto rientra nel loro settore specifico.

Chi è sviluppatore indipendente spesso mostra un **disinteresse per gli aspetti commerciali** del business ludico. Molti progetti indie **nascono come passatempo** e vengono abbandonati dopo pochi mesi. Inoltre, è raro vedere grosse aziende **utilizzare motori diversi dai soliti** grossi nomi. Anche se è sempre più comune nel mercato indie vedere lavori realizzati su Unreal o Unity, esiste ancora una certa varietà. Nel nostro caso, utilizziamo **Love2D**, un motore grafico libero piccolo e flessibile. Lorenzo ha **contribuito alla comunità** con la creazione di alcune librerie, condividendole online per **supportare la scena dell'open source.**

Sara: Ne ho avuto conferma davanti ai miei occhi, so che **molti team i bandi li vincono così**. Conosco persone che ha vinto concorsi per tre volte di fila, tanto da poter sostenere con quei fondi l'integrità del loro progetto.

A QUESTO PROPOSITO, SO CHE VOI SIETE MOLTO INTERESSATI AL SOFTWARE LIBERO.

Lorenzo: Nota dolente di questo argomento è la **burocrazia**, che in Italia è spesso un **ostacolo per chiunque voglia avviare un'attività non finalizzata al profitto**, come appunto nel caso dell'**open source**. Per un'operazione di questo tipo **occorre essere no profit**, ma creare un'associazione *no profit* può essere complicato e **mantenere un team di sviluppo richiede risorse** e competenze professionali. Inoltre, se l'associazione viene pagata per i suoi servizi, può essere **sospettata di fare profitto**, portando alla sua chiusura. Per questo motivo, ho optato per avviare un'**impresa individuale**, per continuare a perseguire lo scopo sociale dell'open source senza restrizioni. Nonostante la finalità etica, lo stato **non fornisce sostegno significativo**. Ci è stato promesso che in futuro ci saranno benefici, anche se non sappiamo quanto dovremo aspettare.

Ho fondato questa impresa perché ritengo che i **modelli tradizionali dei software siano obsoleti**, in parte a causa della **segretezza aziendale.** Molte aziende sono riluttanti a mostrare il codice sorgente completo dei loro prodotti, anche se ritengo che sia un **diritto degli acquirenti.** Vorrei che fosse chiaro che questo conservatorismo non è necessario, e che **pagare per un servizio è giusto**, ma gli acquirenti dovrebbero avere il diritto di avere accesso e conoscere il codice del software che acquistano.

Le **restrizioni arbitrarie** sul software, il cui effettivo proprietario resta l'azienda produttrice, impongono che nel concreto il prodotto sia **affittato** più che venduto. Troppo spesso nel settore dell'informatica **si esita a cambiare i tradizionali modelli** di distribuzione e controllo dei prodotti. Penso che gli acquirenti dovrebbero **poter avere un maggiore controllo su ciò che viene venduto loro**, anche per una questione di sicurezza. Il problema è puramente etico. Ed il settore del videogioco è **fortemente condizionato** da tale pratica: la più nota piattaforma di distribuzione, **Steam**, presenta il problema di rendere i giochi acquistati **dipendenti dalla piattaforma stessa**, senza la possibilità di scaricarli e installarli su un computer privo di *launcher Steam*. Al contrario, la concorrente **Itch consente agli acquirenti di possedere direttamente i giochi scaricati**, senza dipendere da una piattaforma specifica. Questo solleva **ovvie preoccupazioni dei publisher** riguardo la **pirateria**.

La mancanza di accesso al codice sorgente su piattaforme digitali principali come Steam e Windows comporta una **violazione legalizzata della privacy degli utenti**, poiché i dati vengono raccolti e **utilizzati per fini di marketing** senza un consenso esplicito. Questo crea un'esperienza invasiva, un "*sondaggio nascosto*". Ad esempio, vengono registrati su quali giochi gli utenti giocano, per quanto tempo e con quale frequenza.

Per avere successo nell'industria videoludica, è **necessario conformarsi** però alle regole del mercato, incluso l'utilizzo di Steam, anche se ciò può essere **moralmente difficile.** La **sopravvivenza economica** e il raggiungimento di un vasto pubblico richiedono **compromessi**. Come team ci troviamo in questa sfida, cercando di proporre un **modello diverso** mentre si confronta con le aspettative del settore. Decidere di allontanarci da **piattaforme social popolari** come Twitter e Reddit **compromette necessariamente la visibilità** e la reputazione dello studio. Eppure **esistono alternative trasparenti**, come **Homecast**, **PeerTube e Mastodon**; non godono però della stessa visibilità delle soluzioni proprietarie, a causa del **monopolio** esercitato dalle grandi compagnie come Google, sia per l'**indicizzazione online** sia attraverso le loro **campagne di advertising.**

Di conseguenza, è difficile trovare facilmente alternative che rispettino i principi del software libero. Nonostante tutto, vogliamo mantenere la nostra **filosofia open source** mentre cerchiamo di entrare nel **circuito mainstream**. Questo ci permetterà di costruire una base di fan e una reputazione nel lungo termine. Una volta consolidata una **clientela fedele**, prevediamo di abbandonare Steam per piattaforme etiche come Itch, mantenendo la nostra integrità e promuovendo un **futuro più libero e accessibile per tutti.** Il piano è abbandonare gradualmente tutti i canali che non vogliamo promuovere senza compromettere la nostra integrità.

Nell'industria del gaming, ho notato che i **social media hanno un ruolo più centrale,** rispetto all'industria del software. Quel settore ha altri problemi legati alla privacy, in un certo senso anche più gravi. Ad esempio, mi è capitato che in Inghilterra datori di lavoro impiegassero investigatori informatici per ottenere dettagli privati sui candidati durante i colloqui. Durante il mio precedente impiego, uno dei miei sviluppatori ha deciso di accettare un'opportunità di lavoro in un'azienda americana, deludendomi perché stavo per offrirgli un contratto a tempo indeterminato. Due mesi dopo la sua partenza, ho ricevuto un'email da questa azienda che mi chiedeva di compilare un questionario su di lui. Ho rifiutato per proteggere la sua privacy, ma mi è stato comunicato che lui avesse dato il consenso. La cosa mi ha insospettito, ed infatti ho successivamente scoperto che nella pila di documenti che gli hanno fatto firmare risultava un modulo di consenso. Quest'esperienza mi ha confermato l'**importanza della privacy** e ha contribuito a **motivare la fondazione di 1414**, un'azienda che mira a guadagnare senza sfruttare gli altri e a rispettare la privacy di tutti.

A sinistra, una concept art di level design. Nella pagina di destra, il team rappresentato in stile pixel art.

QUAL È LA VISIONE PER IL FUTURO DEL GAMING E COM'È AD OGGI LA LIBERTÀ CREATIVA NEL SETTORE DEI VIDEOGIOCHI?

Lorenzo: Nel futuro del gaming, vedo un **mondo in cui il codice di ogni gioco è libero e aperto.** Immagina di poter **creare nuove esperienze** basate su giochi come *NieR: Automata,* invece di dover affrontare **limitazioni e rischi legali**. In un'industria dove gli sviluppatori incoraggiano l'innovazione e **collaborano con la community**, i giochi sopravvivono e prosperano grazie al contributo degli utenti, come dimostrato da esempi come **DOOM** e i giochi di **Bethesda**. Questa visione riflette il potenziale di un futuro gaming più inclusivo e collaborativo. Purtroppo, l'**industria non segue questa direzione.** Un esempio recente è il remake di "**Street of Rage**" della SEGA, creato da **Bomber Games**, un piccolo studio spagnolo. Realizzarono sprites autentici, un algoritmo per l'upscaling delle texture in HD e una colonna sonora inedita. Nonostante il successo e l'apprezzamento dei fan, SEGA ha **intentato una causa** contro l'utente, costringendolo a rimuovere tutto e rilasciando successivamente il proprio remake. Questo dimostra che non tutte le aziende agiscono come Bethesda, confermando l'importanza dei giochi liberi e aperti. Se mi trovassi in una situazione simile, **sarei felice di vedere un gruppo interessato a creare un remake del mio gioco**.

È possibile scrivere la propria storia utilizzando gli asset, purché si rispetti il **fair use**. Ad esempio, è accettabile organizzarsi come co-creatore e chiarire che il gioco principale è di 1414, mentre la mod è in **armonia con l'opera originale.** Tuttavia, utilizzare gli asset per creare un gioco a sfondo pornografico è una violazione nei confronti della proprietà intellettuale e si è **passabili di denuncia**. Nintendo ha affrontato questo problema con **Samus**, protagonista di Metroid, avviando campagne per rimuovere il materiale esplicito creato da utenti, anche se talvolta questo non ha effetti a lungo termine. Un artista di *hentai* è riuscito a continuare utilizzando un personaggio identico a Samus semplicemente negando la sua identità. Se si vuole avere il controllo su questo tipo di situazioni, è chiaro si debba **adottare un modello diverso.** Si potrebbe consentire ai fan di partecipare liberamente alla creazione di storie parallele e missioni laterali, **incoraggiando l'uso e la condivisione dei contenuti creati.** Si crede erroneamente che ciò ridurrebbe le entrate, ma anche con il software chiuso vengono aggirati i sistemi di diffusione, in un mondo in cui le **crack sono facilmente disponibili.**

CHE PREOCCUPAZIONI HANNO I PUBLISHER NEI CONFRONTI DELL'OPEN SOURCE?

Lorenzo: Capisco che la possibilità di scaricare i giochi acquistati su piattaforme come Itch possa preoccupare publisher e sviluppatori per il **rischio di pirateria**. Tuttavia, **dal punto di vista del consumatore**, ribadisco sia giusto **possedere completamente la copia digitale** acquistata, eliminando una disparità di fondo rispetto alle copie fisiche che possono essere **prestate o rivendute.** Certamente è un discorso complesso, ed i punti di vista di tutte le parti coinvolte sono validi. Ci sono sistemi, come quello adottato da Itch, che contribuisce a **mitigare il rischio di pirateria** consentendo un **numero limitato di replicazioni del codice d'attivazione**.

Consideriamo anche la realtà pratica: sebbene ci sia accordo su ciò che è **giusto e legale**, la pirateria è un fenomeno diffuso nel mondo dei videogiochi, spesso **tollerato dalle compagnie come forma di pubblicità**. L'esempio di *Napster* ha dimostrato come la pirateria possa aumentare la visibilità degli artisti emergenti. Storicamente, la pirateria ha contribuito al successo di **Windows** e della **PlayStation**, divenuti leader di mercato proprio a causa della **diffusione pirata**. C'era un periodo in cui i venditori ambulanti vendevano a poche lire giochi PS1 sulla spiaggia, a differenza dei titoli per SEGA Saturn. Il risultato fu che Sony vendette 100 milioni di PlayStation, SEGA non arrivò a 10 milioni. Anche se è **difficile da ammettere**, il mercato dei videogiochi ha subito una crescita importante anche grazie a tali pratiche.

Quindi, la logica porta alla domanda: **è così difficile e insostenibile creare giochi open source?** Questo modello consentirebbe una partecipazione artistica più ampia, permettendo a chiunque di **modificare liberamente il gioco** attraverso il codice sorgente. Nel campo della filosofia artistica, si discute della **rarità dell'arte partecipata**, con alcune eccezioni nell'arte contemporanea. Mentre comprendo il **desiderio di preservare la visione dell'artista**, lasciare spazio all'interpretazione arricchisce l'opera stessa. Nei videogiochi, le mod e altri strumenti creativi consentono l'esplorazione di nuovi personaggi e storie, offrendo protezione artistica poiché **le modifiche rimangono non canoniche**, con l'autore che avrà sempre l'ultima parola su cosa rendere ufficiale o meno.

NOTA CONCLUSIVA

DI MARCO VIRGILI

Quando il mio caro amico Sergio mi ha chiesto di intraprendere questo viaggio assieme, ero davvero entusiasta. È stato bello scoprire questa realtà nel nostro territorio e poter analizzare questo settore produttivo da diversi punti di vista. Abbiamo conosciuto artisti, docenti e chi si occupa di creare una rete nel nostro territorio, scoperto che la realtà sarda non è solo ricca di cultura, natura, storia e arte. La Sardegna è anche ricca di giovani interessati al futuro, nuove forme d'arte e di mercato a cui il nostro paese non dà il giusto valore.

Abbiamo sentito tantissima voglia di dire e di fare, ma abbiamo anche ascoltato tanti dei problemi legati a questo settore: questo entusiasmo, infatti, era seguito spesso da rassegnazione e delusione nei confronti del nostro Paese e di come gestisce un mercato che in realtà ha un potenziale enorme.

Siamo lieti di aver ascoltato così tante voci nel settore e di poterle riportare e renderle disponibili a chiunque possa ritenerle utili. Con questo progetto, ci auguriamo di diffondere un'idea più realistica di quella che è la realtà videoludica in Sardegna, con la speranza di aiutare a migliorarla e arricchirla sempre di più. Vogliamo offrire un supporto a coloro che desiderano intraprendere questa strada, creando una piattaforma che metta in luce il talento sardo e ne valorizzi le creazioni. Siamo consapevoli che ci sia ancora molto da fare per promuovere e sviluppare il settore dei videogiochi in Sardegna.

Tuttavia, siamo fiduciosi che, attraverso l'impegno condiviso di artisti, professionisti e istituzioni, si possa raggiungere un futuro in cui la Sardegna diventi una destinazione di eccellenza per la produzione e la fruizione di videogiochi. Questo progetto è solo l'inizio del nostro impegno nel promuovere la realtà videoludica sarda. Continueremo a monitorare e documentare l'evoluzione del settore e a condividere le storie e le sfide degli innovatori sardi. Ci auguriamo che le nostre azioni contribuiscano a creare una maggiore consapevolezza e un supporto concreto per il futuro dei videogiochi in Sardegna.

Grazie a tutti coloro che ci hanno accompagnato in questo viaggio e a coloro che hanno condiviso le loro esperienze e passioni con noi. Siamo grati per l'opportunità di fare la differenza e di contribuire a una realtà che ha tanto da offrire. Continueremo a sostenere e promuovere il settore videoludico sardo, nella speranza di vedere crescere e prosperare il talento locale.

RINGRAZIAMENTI

Desideriamo ringraziare di cuore tutte le persone che hanno partecipato al nostro progetto di intervista. È stato un vero piacere parlare con voi e scoprire le vostre storie uniche nel mondo del linguaggio e dell'arte ludica.

Un ringraziamento speciale va ai team XYZ, Sardinia Game Scene, Game Maker Academy e Doublefourteen Code Forge per aver condiviso le vostre esperienze e conoscenze con noi.

Non vediamo l'ora di continuare l'avventura e intervistare altre persone appassionate e attive nel settore dei videogiochi nella nostra amata penisola.

Grazie a tutti coloro che hanno reso possibile il primo volume di questo nostro Side Quest.

Note sugli autori

Sergio "JOE" Spissu

Nato a Sassari nel 1997, è ideatore e fondatore di QUEST e del relativo progetto Side Quest. Laureato all'Accademia di Belle Arti di Sassari dapprima in Nuove Tecnologie dell'Arte e poi dottore in Grafica d'Arte e Design, è da sempre appassionato di videogiochi e animazione. Collabora con diverse realtà nazionali che si occupano di divulgazione e comunicazione del linguaggio ludico, sia in veste di grafico che di autore di testi. Ha coinvolto i due amici e cultori del videogioco, Marco e Nicola per creare insieme l'iniziativa: è impaziente di contribuire attivamente alla crescita della scena italiana del videogame.

Marco Virgili

Marco, nato ad Olbia nel 1996, è uno studioso di Scienze Giuridiche con una passione profonda per i videogiochi. Il suo obiettivo è creare un legame solido tra i developer della Sardegna e quelli del resto d'Italia. Sognatore instancabile, auspica una crescita significativa dell'industria videoludica sia a livello locale che nazionale. Attende con ansia il giorno in cui questo sogno si materializzerà.

GLOSSARIO DEL VIDEOGIOCO

A CURA DI SERGIO SPISSU

Action-platformer: genere di videogiochi che combina elementi di azione e piattaforme. I giocatori controllano un personaggio che deve superare livelli pieni di ostacoli e nemici utilizzando abilità di combattimento e salti precisi.

Asset: elementi digitali utilizzati per creare il gioco, come grafica, audio, modelli 3D, animazioni e altro ancora.

Build di gioco: versione specifica di un videogioco per come viene compilata e distribuita agli sviluppatori, ai tester o al pubblico. Le build alfa e beta sono versioni finalizzate a testare e valutare le funzionalità, la stabilità e l'esperienza di gioco prima delle versioni commercializzabili.

Casual gamer: giocatore che si avvicina ai videogiochi in modo informale e senza particolari impegno. I casual gamer preferiscono esperienze di gioco semplici e poco complesse.

Concept artist: artista che crea schizzi e disegni concettuali per il design di personaggi, ambientazioni e oggetti all'interno di un videogioco.

Core gameplay loop: sequenza principale di azioni che un giocatore ripete continuamente durante il gioco. Questa sequenza può includere azioni come esplorazione, combattimento, risoluzione di puzzle, raccolta di oggetti, ecc.

Crack di gioco: software modificato o un file di patch utilizzato per aggirare le protezioni anti-copia o le restrizioni di accesso presenti in un videogioco, consentendo così di giocare senza acquistare una copia legittima del gioco.

Cutscene: sequenza di animazione o video pre-renderizzato all'interno di un videogioco che mostra eventi narrativi o di transizione tra le fasi di gioco.

Environmental artist: artista che si occupa di creare e progettare gli elementi visivi degli ambienti di gioco, come paesaggi, strutture, piante, ecc.

Flash game: gioco realizzato utilizzando la tecnologia Adobe Flash, solitamente disponibile per il gioco in browser. I giochi Flash erano molto popolari prima dell'avvento delle piattaforme di gioco più moderne.

Game Designer: persona responsabile della progettazione del gameplay, delle regole, delle meccaniche di gioco e della struttura narrativa di un videogioco.

Game Jam: evento in cui i partecipanti si riuniscono per creare giochi in un breve lasso di tempo, solitamente da un paio di giorni a una settimana. Le Game Jam spesso incoraggiano la creatività e l'innovazione nel design dei giochi.

Gameplay: maniera in cui un gioco viene giocato e interagito dall'utente. Comprende le azioni, le regole e le dinamiche che definiscono l'esperienza di gioco.

Game studies: campo accademico interdisciplinare che si occupa dello studio critico e teorico dei videogiochi. Esplorano temi come la cultura dei giochi, l'analisi narrativa, l'interazione del giocatore, l'impatto sociale dei videogiochi e altri aspetti correlati.

Gamedev: abbreviazione di "game development", che indica lo sviluppo di videogiochi.

Giocomix: evento o una manifestazione che unisce il mondo del gioco e del fumetto, coinvolgendo entrambe le comunità, che ricorre annualmente a Cagliari.

HP e MP: abbreviazioni di "Health Points" (punti vita) e "Mana Points" (punti mana) utilizzati in molti giochi per rappresentare la salute e la riserva di energia di un personaggio.

Indie game: videogioco creato da uno sviluppatore indipendente o da uno studio di sviluppo di dimensioni ridotte, che generalmente opera al di fuori delle grandi aziende di pubblicazione. I giochi indie spesso si distinguono per la loro creatività, innovazione e sperimentazione, e possono offrire esperienze uniche e non convenzionali.

Launcher: applicazione software utilizzata per avviare e gestire i giochi installati su un sistema. Spesso include funzionalità come la gestione delle librerie di giochi, aggiornamenti automatici, accesso ai contenuti aggiuntivi e social features come la chat e le liste degli amici.

Level designer: persona responsabile della creazione e progettazione dei livelli di un videogioco, inclusi layout, ambientazioni, nemici e oggetti

Linguaggio di programmazione: linguaggio formale utilizzato per scrivere istruzioni per un computer o un software. Ne esistono molti tipi, come C++, Java, Python, ecc

Meccaniche di gioco: le regole e le azioni che determinano come i giocatori interagiscono con un videogioco. Le meccaniche di gioco definiscono il sistema di gioco e guidano l'esperienza dell'utente.

Metroidvania: sottogenere di giochi che combina elementi di esplorazione non lineare e acquisizione di abilità, prendendo spunto dai giochi Metroid e Castlevania.

Mod: abbreviazione di "modifica", si riferisce a qualsiasi cambiamento apportato a un videogioco da parte degli utenti,, al di fuori delle intenzioni originali degli sviluppatori. Molte volte, le mod vengono condivise e distribuite online attraverso piattaforme di condivisione, come Steam Workshop per esempio. Il fenomeno estende la longevità di un gioco, creando una comunità attiva di giocatori che continuano a supportare l'opera anche dopo anni dalla sua uscita.

Motion capture: processo di registrazione dei movimenti di una persona o di un oggetto reale per poi trasferirli a personaggi o oggetti virtuali all'interno di un videogioco.

New Game Plus (NG+): una modalità di gioco che viene sbloccata dopo aver completato la storia principale di un videogioco. In NG+ il giocatore può iniziare una nuova partita mantenendo i progressi e le abilità ottenute durante la partita precedente.

Programmatore: persona che scrive il codice e sviluppa il software necessario per la creazione di un videogioco.

Reverse Engineering: processo di analisi di un oggetto o di un sistema per comprendere come funziona, spesso con l'obiettivo di replicarne o migliorarne il design. Nel contesto del software si riferisce al processo di analisi di un programma per comprendere il suo funzionamento interno, la sua struttura e il suo comportamento.

Rigging: il processo di creazione delle strutture e dei controlli per animare i personaggi o gli oggetti virtuali all'interno di un videogioco.

Romance: si riferisce alla possibilità di sviluppare relazioni romantiche o sentimentali tra i personaggi di un gioco. Queste possono essere una parte integrante del gameplay, offrendo al giocatore la possibilità di prendere decisioni che influenzano il corso della storia d'amore all'interno del gioco.

Run: il percorso videoludico dall'inizio dell'avventura fino alla sua conclusione. Corrisponde all'insieme di tutte le partite effettuate tra l'inizio di un "new game" fino a giungere ai titoli di coda dell'opera. Una sua variante è la route, tendenzialmente indicato nei giochi che offrono possibilità di scegliere il percorso narrativo mediante bivi.

Souls game: sottogenere di giochi caratterizzato da una difficoltà elevata, una narrativa oscura e una meccanica di gioco punitiva, il cui esponente iconico è senz'altro, oltre all'opera che ne conferisce il nome, Demon's Souls, soprattutto il celebre e lodato Dark Souls di FromSoftware.

Speedrun: si riferisce a una pratica in cui si cerca di completare un videogioco nel minor tempo possibile. Gli speedrunner utilizzano strategie avanzate, conoscenza approfondita dell'opera e abilità particolari per superare gli ostacoli e completare i livelli in modo efficiente.

Sprites: uno "sprite" è un'immagine bidimensionale che rappresenta un oggetto, un personaggio o un'ambientazione all'interno del gioco. Gli sprite sono comunemente utilizzati per creare animazioni e interazioni visive nel mondo di gioco.

Technical artist: artista che ha conoscenze sia artistiche che tecniche e che collabora con i programmatori per implementare e ottimizzare gli aspetti tecnici delle risorse artistiche all'interno di un videogioco.

Tripla A: termine utilizzato per indicare giochi prodotti da grandi aziende con budget e risorse significative. I giochi tripla A sono solitamente caratterizzati da una grafica e una produzione di alta qualità.

Visual coding: approccio alla programmazione in cui gli algoritmi vengono creati utilizzando blocchi grafici o nodi interconnessi. Piuttosto che scrivere codice tradizionale, gli sviluppatori possono trascinare e collegare i nodi per definire il flusso logico e le azioni di un programma. Questo approccio è spesso utilizzato in ambienti di sviluppo di giochi per rendere la programmazione più accessibile e intuitiva per i non programmatori

Non chiamatela missione secondaria

Nell'ecosistema videoludico italiano si avverte una netta separazione tra coloro che operano nel settore e il vasto pubblico di appassionati.

In questo contesto, Side Quest si pone l'ambizioso obiettivo di mettere in luce non solo le sfide e le problematiche, ma anche i momenti più emozionanti e le storie coinvolgenti che rendono questo universo affascinante.

Attraverso una serie di interventi illustri di figure chiave che hanno contribuito e contribuiscono a plasmare quotidianamente l'industria dell'intrattenimento digitale, Side Quest si propone di offrire uno sguardo approfondito e autentico sulla cultura videoludica italiana.

Ogni volume di questa pubblicazione si concentrerà su una specifica scena regionale, delineando una narrazione ricca di spunti e riflessioni che mirano a promuovere una maggiore consapevolezza e comprensione nel vasto panorama dei videogiochi nel Bel Paese.